HJEMMECOMPUTER

Nr. 10 1987 4. årgang
Oktober (30/9 - 29/10)
KUN Dkr. 28,50 Nkr. 28,50

IC RUN

ALT OM COMMODORE

USA RAPPORT: På computershopping i New York

Kæmpe adventure sektion

Tonsvis af Commodore 64 og 128 programmer

ALT OM AMIGA:
Masser af AMIGA Nyheder
Test af AMIGA-spil

KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?









MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 60 skærmbilleder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 256 K RAM og kapaciteten kan udvides til 8,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Skulle du have brug for at arbejde med en almindelig PC'er, klares det på Amiga med en SIDECAR. Så fungerer Amiga fuldt ud som en IBM-kompatibel PC'er.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

Nærmeste forhandler oplyses på tlf. 06 28 55 88 / 01 88 15 05

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn ____________________

Adresse ____________________

Postnr. ________ By ____________________

Sendes i lukket kuvert til:
Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.

(NT) 4362




Indhold

Chefredaktør & ansvarlig udgiver:
Hans Christian Thaysen

Softwareredaktør:
Martin Plantener Jensen

Redaktionelle medarbejdere:
Otto Plantener Jensen
Jan Trzakowski
Flemming Larbæk
Casper Gjerris
Martin Lundsgaard Jensen
Bo Reestrup Petersen
Rikard Nielsen
Lars Jørgensen
Sune Hodal
Lenart Bunch
Curt Kjærsgaard

Adventure redaktør:
Søren Bang Hansen

Abonnement:

02 54 25 24

Fotograf:
Turtle Studio

Tegninger & lay out:
Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:
G. R. T. Aps

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Redaktion & udgiver:
IC RUN Thaysen
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
02 54 25 24

Tilmeldt
Dansk Oplagskontrol

DANISH DYNAMITE

Styr på fremtiden -
Styr i fremtiden...
Det danske joystick

Slagfast nylon-hus -
Stålindlæg i håndtag -
Dansk-fremstillet
1 års garanti





Præcisions fremstillet med trykt kredsløb
5 stk. udskiftelige micro-switches
Superstærk plast- og stålkonstruktion
Designet for både venstre og højre hånd
Specielt designet håndtag
Speciel ledningsaflastning
Ekstra lang ledning på 150 cm.

Passer til:
Commodore 64/128 - Atari - Amstrad
Bit 90 - Memotech - Spectravideo

Vejledende udsalg 218,- kr.

Sælges gennem forhandlere over hele landet.
Fabrikation: Danish Joystickproduction, Axel Kiers Vej 18 C 3, DK-8270 Højbjerg, Tlf. 06 29 44 44*

Hvis din sædvanlige forhandler ikke har Dan-Joy, kan du ringe til os, så finder vi een i nærheden af dig.

Fairytale Adventure

Amiga, Microillusions, 695 kr.

Der bor tre brødre i det lille land Holm. Lande er ikke det vi betegner som normalt. Det er ondt. Brødrenes hjemby, Tambry, har hidtil klaret skansen mod det onde ved hjælp af en talisman, som nu har fuld magt over Holm, og kræver beskyttelse. Da folk jo som regel ikke er interesserede i at betale for noget som helst, sendes de tre brødre, en efter en, ud for at finde talisman'en.

Det er selvfølgelig din opgave at styre brødrene. Først kommer Julian - den hærdede, som slår ihjel først og spørger bagefter. Dernæst er der Phillip, den kloge og heldige. Til sidst har vi Kevin, der er rolig og venlig (altså tøsedrengen!). Du starter med Julian, der jo er ældst og derfor burde være den rette til lige at finde den her talisman. Men det er en grumme stor opgave - landskabet består af over 17.000 skærmbilleder + en masse uhyrer, der ikke synes spor godt om de tre brødre. Landskabet er også befolket af andre mærkelige typer; hellige mænd, der giver gode råd og mystiske tiggere, der kun tigger som hobby. rundt omkring ligger også slotte og borge samt kirkegårde og uhyggelige huler. Jo, der er nok at gå igang med - heldigvis er der også indbygget en save-funktion i spillet. Hvis man skulle risikere at blive slået ihjel (og det gør man), gælder det om at have en »luck« på mere end 0, da der så kommer en lille fe flaprende og bringer dig tilbage til livet (shit - på'en igen).

Man starter med intet andet end dit tøj, lidt penge og en sølle daggert. For pengene kan man købe lidt mad, og man kan finde nyttige ting i husene i byen. Vil man gerne have et bedre våben (og det vil man), sørger man for at banke en fjende ned, med den slags våben, du gerne vil have - derefter kan man stille og roligt gå hen og hugge alle ligets ejendele, deriblandt nøgler til slottene og andre aflåste steder.

Intet eventyr uden magi, og her er da også en del af slagsen. F.eks. Healing Potions og andet godt. Man kan også få juveler, der kan lyse som lygter om natten. Andre juveler kan dræbe samtlige fjender ved et enkelt tryk på museknappen. Det er så, hvad der er at fortælle om selve plottet - og det er jo ikke så lidt!

Grafikken i Fairytale Adventure er utrolig flot. De helt rigtige proportioner er brugt, da man har designet mænd, våben og naturgengivelse. Skærmen kan scrolle i 8 retninger, der er en dårlig scroll, men den er dog bedre, end den der kunne findes i Barbarian. Lyden er anderledes, og kan godt gå på nerverne i længden. Under hele forløbet spiller en lille, glad middelaldervise. Hvis der så er fare på færde, slås der straks over i middelalder-heavy... Der er mulighed for at slå musikken fra, men så bliver man ikke advaret, før fjenderne er der. Der er også blevet plads til et par støn og sværd-klink i lyden, når man slås. Ganske effektfuldt.

Underholdning? Ja - og i mange timer p.g.a. spillets størrelse.

Præsentationen er måske ikke helt så god på manual/indpakningssiden, men spillet opvejer dette fuldt ud. Manualen er fuld af mangle - den er faktisk kun en lille forhistorie til selve spillet. Det komplicerede (og meget smarte) menusystem, man bruger, er slet ikke forklaret i manualen. Det er nemlig så snedigt indrettet, at man skal spille med både mus og joystick på een gang, så her må anbefales enten sugekopper på joysticket eller tre hænder. Det kan faktisk godt lade sig gøre uden sugekopper og med to hænder, men der kommer nogle ret kritiske situationer undervejs p.g.a. dette styresystem.

+: Første Dungeons & Dragons spil til Amiga. STORT spil.
–: Dårlig scroll. Monoton melodi.

Karakterer:

Grafik	**95%**
Lyd	**50%**
Underholdning	**90%**
Præsentation	**80%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Lars Jørgensen

Næste nummer udkommer den 29. oktober 1987

De sidste par numres snak om Libraries og systemrutiner, har nok forvirret en hel del af vores læsere. Det skulle dnne artikel gerne råde bod på.

Lad os allerførst definere de to begreber library og system rutine.

SYSTEM RUTINE er et begreb vi bruger om de maskinkode rutiner, som følger me, når man køber Amiga'en, og som flittigt bliver brugt af bl.a. WorkBench og Amiga Basic.

LIBRARY er en betegnelse man bruger for en samling af system rutiner. Vi har i tidligere numre stiftet bekendtskab med både graphics.library og intuition.library. Graphics.library indeholder rutiner, der tager sig af ting som at styre blitteren og vise sprites på skærmen, mens intuition.library klarer ting som at åbne vinduer og reservere hukommelse.

For at man kan begynde at bruge system rutiner, skal man først åbne de involverede biblioteker (= library). Det gør man med LIBRARY kommandoen. LIBRARY kommandoen sørger for at åbne biblioteket og køre .bmap filen ind i hukommelsen. Finder Amia BAsic ingen .bmap fil på disketten, kan den ikke åbne biblioteket, og man får en fejlmelding. Det skyldes at .bmap filen fortæller, hvori biblioteket de enkelte rutiner liggger (en slags indholdsfortegnelse). Der er tre måder hvorpå man kan lave en .bmap fil på.

1. Ved at bruge programmet ConvertFD på Amiga basic disketten.
2. Ved at lave sin egen fil.
3. Eller ved at bruge program 1.

Det er langt det letteste at bruge metode 1, da det ikke et størree kendskab til biblioteker. Desværre har denne metode også en hage, og det er at, man er nødt til at være i besiddelse af nogle .fd filer (som bl.a. findes på Amiga Macro Assembler disken). ConvertFD bruger nemlig oplysninger der findes i .fd filerne til at lave .bmap filerne. Metode 2blev brugt for et par måneder siden i et af vores SimleSprites programmer, så den er der vist ingen grund til at gå i detaljer med. Metode 3 virker i princippet som metode 1 og 2. Man taster de oplysninger ind som findes i fig. 1 og progammet sørger så selv for at lægge dem ned på disk i en for Amigaen let læselig form (se Fig 2).

Et eksempel

Program 2 er et simpelt lille program, som åbner en skærm, og så bevæger den op og ned med MoveScreen kommandoen. MoveScreen kommandoen ligger i intiution.library, så vi er nødt til at lave en intiution.bmap fil. vi loader og runner derfor program 1. Programmet vil nu bede om navnet på biblioteket. Skriv intiution. Derefter spørger programmet efter rutinens navn. Skriv MoveScreen. Det er vigtigt, at man indtaster navnet nøjagtigt som det står i fig. 1. Det sammen skal nu gøres med offset 1 og 2.

Movescreenkommandoen skal bruge 3 parametre for at udføre opgaven i henholdsvis register d0, d1 og a0. Ved hjælp af fig. 2 omregnes registrene til tal, og man indtaster 1(return), 2(return) og 9 (return). Programmet spørger nu, om man ønsker at save til disk. Hvis svaret er negativt slutter programmet eller saves filen intuition.bmap til disk. Hvis filen allerede eksisterer, lægges de nye data i forlængelse af de gamle. Det smarte ved .bmap filerne er, at man kun behøver at definere de system rutiner man skal bruge i den pågældende situation (i dette tilfælde Move Screen) for at åbne et bibliotek.

PROGRAM 2

Er et forholdsvis kort program. Alligevel viser den en del interessante ting. Bemærk specielt følgende linie:
adresse = PEEKL (WINDOW(7) + 46)



Dette er standard metoden til at skafe adressen på den nuværende output vindues skærm. Bemærk også, at der er to forskellige måder hvorpå man kan kalde en maskin kode rutine, når dens bibliotek er åbnet.

1. CALL rutinenavn (argument1, argument2,...)
2. rutinenavn argument1, argument2..

Husk også altid at bruge CLOSE LIBRARY kommandoen, når du er færdig med at bruge et bibliotek for at spare hukkommelse. Det er også VIGTIGT, at .bmap filen ligger i den aktive directory, ellers kan AmigaBAsic ikke finde den.

Da der har hersket en del tvivl om, hvad de forskellige rutiner gør, er der her en kort forklaring til de system rutiner, vi har brugt i tidens løb.

AllocRaster() bruges til at reserve hukommelse til bl.a. spritedata og skærm hukommelse. det specielle ved denne kommando er, at den altid reserverer ChipMemory, og at man angiver den ønskede hukommelses mængde i pixels istedet for i bytes.

BltClear() bruges til at »rense« hukommelse for uønske data (dvs. fylder hukomme sen med nuller). Rutinen e meget hurtig, da den bruge blittern.

ChangeSprite () ændre spritens form.

ClearPointer () bruges til give WorkBench pilen den gamle form tilbage efter kald til ChangePointer.

FreeRaster() gør det mod satte af AllocRaster. Dvs. de giver den reserverede h kommelse tilbage til Amig en.

FreeSprite() fortæller Am gaen, at den frit kan dispo re over en spritekanal, d tidligere er blevet reserver med GetSprite().

GetSprite() reserverer spritekanal til brug for e basic program.

MoveScreen() bevæger skærm op eller ned. (I frem dige versioner af intuition det muligt, at man også k komme til at bevæge skæ men i X aksens retning. I d nuværende version er de parameter ignoreret.)

MoveSprite() bevæger sprite på skærmen.

SetPointer() ændrer Wo Bench pilens form.

WaiTOF() venter på d vertikale blanking interval

Næste gang ser vi BOBs.

Thomas F

Libraries i Amiga Basic

Figur 1

graphics.library

Syntax	Offset	Parametre
AllocRaster (bredde,højde)	-30 -450	d0,d1
BltClear (pointer,størrelse,Flag)	-30 -270	a1,d0,d1
ChangeSprite (vport,pointer,data)	-30 -390	a0,a1,a2
FreeRaster (pointer,bredde,højde)	-30 -468	a0,d0,d1
FreeSprite (sprite_nummer)	-30 -384	d0
GetSprite (sprite_struktur,sprite_nummer)	-30 -378	a0,d0
MoveSprite (vport,sprite_struktur,x,y)	-30 -396	a0,a1,d0,d1
WaitTOF ()	-30 -240	

intuition.library

Syntax	Offset	Parametre
ClearPointer (Vindue)	-30 -30	a0
MoveScreen (Skærm,x,y)	-30 -132	a0,d0,d1
SetPointer (Vindue,pointer,højde, bredde,xoffset,yoffset)	-30 -240	a0,a1,d0,d1,d2,d3

Figur 2

.BMAP filens opbygning:

"Rutine Navn" + chr$(0) + chr$ (offset1) + chr$ (offset2) +
chr$ (parameter1) + chr$ (parameter2) + chr$ (parameter...) + chr$(0)

Se program 1 for hvordan man udregner de to offsets.

Register parametrene har følgende værdier:

d0 = 1	d5 = 6	a2 = 11
d1 = 2	d6 = 7	a3 = 12
d2 = 3	d7 = 8	a4 = 13
d3 = 4	a0 = 9	
d4 = 5	a1 = 10	

```
REM Program 1
REM .bmap creator by Thomas Fiil
START:
INPUT "Library navn: ";navn$
navn$=navn$+".bmap"
OPEN navn$ FOR APPEND AS 1
MAIN:
register$=""
INPUT "Rutine navn: ";rnavn$
INPUT "Offset 1:",a
INPUT "Offset 2:",b
REGISTRE:
INPUT"Register (tast nul for at slutte): ",c
register$=register$+CHR$(c)
IF c<>0 GOTO REGISTRE
INPUT"Save (J/N): ",a$
IF a$="n" THEN GOTO SLUT
b=65536&+a+b
a=INT(b/256)
b=b-(a*256)
PRINT# 1,rnavn$+CHR$(0)+CHR$(a)+CHR$(b)+register$
INPUT"Igen (J/N): ",a$
IF a$="j" THEN GOTO MAIN
SLUT:
CLOSE 1
END
```

```
REM Program 2 by Thomas Fiil
DEFLNG a-z
LIBRARY "intuition.library"
SCREEN 1,320,100,3,1
WINDOW 2,"IC Window",(0,15)-(297,86),,1
adresse=PEEKL(WINDOW(7)+46)
PRINT
PRINT " IC RUN "
q=1
FOR z=1 TO 10
FOR x=0 TO 99
CALL MoveScreen (adresse,0,q)
NEXT
q=q*-1
NEXT
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
LIBRARY CLOSE
END
```

AMIGA



Excelerator+ er navnet på en ny diskettestation til din Commodore 64/128. Denne skulle erstatte din gamle 'rappe' 1541, og enda også næsten være 100% kompatibel. Desværre synes nyheden ikke at bringe nogen utrolig hastighed med sig, faktisk kun den normale -ja, du kan stadig nå at lave kaffe, mens den loader 202 blokke. Dog nogle fordele skulle den have med sig. Dels har den separat strømforsyning, hvilket gør den meget lækker og lille af udseende, og det skulle også være utrolig let at skifte devicenummer på den. Hele hemmeligheden ligger i 2 dip switches, som tilsammen giver 4 kombinationsmuligheder, device 8, 9 ,10 og 11. Prisen på denne diskettestation skulle ligge lidt over de 2000 kr., hvilket jo ikke ligefrem gør den særlig konkurrencedygtig - prismæssigt; og når man tænker på, at man ikke kan bygge forskellige hardware baserede turboer ind i den, må jeg jo nok sige at Excelerator+ er kommet lige et par år for sent.

Dansk importør: BMP-Data.

Lennart Bunch

PC Look på din 64'er.

Det kunne godt se ud som om folk er utilfredse med C64's udseende. Ihvertfald lancerede Commodore selv en ny model, og forhandlere er også begyndt at sælge nyt design til den over 4-5 år gamle, men stadig populære 64'er.

Mørcom Data lancerer et nyt kabinet til 64'eren, så det er muligt både at få 64'eren i nyt design, mens at diskettestationen (evt. 2 stk.) er bygget ind i selve hovedenheden, så den er nygget op på samme måde som Amiga 1000.

Det nye kabinet er dog ikke helt billigt, da det koster 1395,- incl. moms.

Mørcom Data,
03 72 68 88.

Alle de flotte Mindscape-spil, bl.a. Defender og The Crown, Deja Vu, Sindbad and the Trone of The Falcon, som har vist et glimt af hvordan fremtidens superspil vil se ud, bliver importeret til Danmark via World-Wide Software.

Fornylig var World-Wide Software i USA og besøgte Mindscape, som har hovedkvarter i gangsternes by Chicago. Mindscape's direktør Dick Mentzinger fra Mindscape ønskede World-Wide tillykke, da de i Skandinavien har solgt flere Defender og The Crown til Amiga end i selveste compute hjemlandet, England.

Indoor Sports kommer til Amiga, ST, og PC computerne, og til Commodore 64 kommer til jul en Indoor Sports 2. Der kommer også International Icehockey og et fodboldspil.

Amiga-hittet Deja Vu kommer til Commodore 64, og ny til Amiga er Shadowgate.

Danmarks største Softwarekatalog

For første gang i Danmark (så vidt jeg husker) lanceres der et SAMLET katalog over software til de mest benyttede maskiner i Danmark.

Kataloget udgives af softwareimportøren PCS Software, og det dækker over fire computertyper, der er Commodore 64, Amiga, Amstrad (hov! vi er et commodoreblad!), og PC kompatible maskiner.

Da kataloget garanteret ikke er en lille sag koster kataloget den beskedne sum af 15 kroner. Men så kan du også lige kigge efter det software du vil have, da det indeholder priser og beskrivelser.

Softwarekataloget skulle allerede nu være i handelen, og det kan købes hos din normale computerforhandler.

BUZY PACK også til Amiga.

Det vel nok kendte BUZY PACK totalsystem kan efterhånden fås til alle computertyper. Det findes til mange computertyper, så hvorfor skal det ikke kunne forefindes til Amiga??

Det gør det selvfølgelig også. Mørcom Data A/S der også står bag Final Cartridge lancerer nu en Amiga version af det kendte totalsystem.

Systemet, der kan fås i fra en 64'er version, kan køre på alle tre Amiga modeller, der findes i handelen idag.

Prisen på BUZY PACK systemet er temmelig pebret da det koster 5.900 excl moms, men så indeholder systemet også Finans, Debitor Kreditor, Fakturering, og lagetstyring.

Systemet sælges af Mørcom Data, Jernbanegade 7, Næstved, 03-726888.

5¼ drev til Amiga 500, 1000, 2000

RB Data oplyser at de har billige Amiga diskdrives til både 3½" og 5¼".

Drevene bliver produceret af en producent ved navn SLIMLINE, og til en pris som alle kan være med på.

Et 3½" drev koster således 1995,- og et 5¼" drev koster kun 2495,-.

5¼" diskettestationen kan både formatere disketterne i 360 og 880 Kb pr. diskette.

Endelig har jeg fået en mulighed for at bruge alle mine gamle 64'er disketter til noget fornuftigt!!

Thomas Wilhemsen.

Har du modtaget et girokort vedrørende fornyelse af dit abonnement?

Ønsker du at bevare fordelene ved at være abonnent, så må vi bede dig indbetale beløbet senest den dato, der er angivet på girokortet.

Med venlig hilsen
IC RUN

NEWSDESK





PAL

Hvis man ikke lige står og har pengene til en monitor, når foret er endevendt for at finde midlerne til den nye Amiga, er der måske hjælp at hente hos firmaet **C.A.S. (009 49 69 842013)**. De har lavet tre varianter af en modulator, som omformer RGB-signalet på Amigaerne til enten et HF eller videosignal eller begge dele. Prisen er mellem 139-198 DM alt efter modelstørrelse.



Disk og RAM-udvidelser

Kupke Computertechnik (009 49 2 31 852605) har lavet et par meget interessante hardware-udvidelser til Amiga 1000/500 og 2000. Det er dels nogle eksterne diskstationer - eller til indbygning i Amiga 2000. Herhjemme er det Starlite Software 01 611633, som står for salget af Kupke's produkter. Det gælder også en RAM-udvidelse på 2 Mbyte. Den koster knap seks tusinde og er bygget op så den anvendes i systembus-udgangen på Amiga 1000. Men via et transformer-stik kan denne RAM-udvidelse også bruges på Amiga 500.

For knap 400 DM kan man nu få et fremragende tekstbehandlingsprogram til Amigaerne. Det er det velrennomerede Borland International Inc. som står bag nyudgivelsen. **SPRINT** er ikke bare et tekstbehandlingsprogram. Efterhånden som programmet tillæres og man bliver fortrolig med dets utroligt mange muligheder, opdager brugeren, at han/hun kan lave sit eget tekstbehandlingsprogram, som lige netop passer til de aktuelle behov. men det er ellers kræs nok; mulighed for at arbejde med op til 24 tekster i windows samtidig, automatisk indeks/og indholdsfortegnelse, stavetjek on-line, automatisk back-up, tekstafsnit som lægges ind på en selvvalgt tast og meget andet. De mange funktioner, som knytter sig til det specielle sprog, som man kan opbygge et eget tekstsystem med, er allerede fra start udnyttet til at lave tre emuleringer af henholdsvis Word, Word Perfect og Wordstar. Som det ses, er det ikke nogen helt almindeligt program, som her er på trapperne.

Et tilbud

Commodore i England driver en helt anderledes agressiv markedsføring end Commodore Danmark. Senest er man derovre kommet med et tilbud til de 500.000 registrerede brugere af Commodore hjemmecomputere: Køb en Amiga 500 med et prisafslag på 100 pund og/eller køb en 1081 farvemonitor med samme afslag. Et lignende tilbud i Danmark ville uden tvivl bringe flere Amigaer på gaden.

Det går op

Commodore Inter natio-nal kom også gennem tredie kvartal med et overskud. Det er fjerde kvartal i træk, hvor Commodore har haft overskud efter nogle meget slemme år forud. Det blev dog kun til en million dollars efter en omsætning på 169,5 millioner $. Men sammenlignet med de dystre tal fra i fjor hvor underskuddet var på 36,7 millioner, er der optimisme. Det samlede overskud for de tre forløbne kvartaler blev på 26,5 milioner $.

Hele 70% af omsætningen forekommer hos nabo n mod syd. Commodore oplyser i øvrigt, at de - i de tre kvartaler - har solgt omkring 177.000 edb-anlæg. Hjemmecomputerne, altså C64/126/C16 udgør 152.000 mens der er solgt 20.000 PC'ere og 5.000 Amiga'er bare i Vesttyskland.

Og det går ned

Commodore Danmark har haft et mindre overskud i det netop afsluttede regnskabsår end i året før. Og det til trods for en omsætningsfremgang på en trediedel i antal solgte maskiner. Priserne er med andre ord raslet ned, og det kan ses på overskuddet, som er på bare fire millioner kroner, mod 17 millioner i forrige år. Omsætningen målt i tal er faldet fra 180 millioner kroner til 150 millioner.

GFA-Basic Nu kommer der en Amiga-version. Der er tale om en compiler-basic og en fortolker, der muliggør struktureret programmering.

Samtidig oplyser GFA Systemtechnic (009 49 2 1 588011), at der bliver tale om en forbedret version af GFA Basic, som allerede nu tilbydes Atari-ejerne

Amiga-versionen forventes ude i Vesttyskland omkring årskiftet.



06 17 94 99

Hverdage 17-21, lørdage 9-12
Birksøvej 8, 8240 Risskov

HOME DATA

v/ E & L Nielson

AMIGA		ANDET	
Amiga 500	4895,00	COMMODORE 64	1695,00
MONITOR 1081	3695,00	COMMODORE 128	2595,00
TV-MODULATOR	298,00	COMMODORE 128D	4595,00
3 1/2 DISKDREV	1895,00	DISKETTESTATION 1541	2095,00
512 KB RAM udvidelse	1395,00	DISKETTESTATION 1571	2895,00
Print kabel centronic	198,00	DISKETTESTATION 1581	2495,00
SUPER BASE Personal	1549,00	COMMODORE 1901	2995,00
ADMINISTRATIV TOTAL	7198,00	COMMODORE 1802	2395,00
PASCAL	965,00	PHILLIPS MONITOR	1095,00
		COMMODORE MPS 1200	2695,00
3 1/2 disketter 2DD	13,50	SEIKOSHA SP-180	2595,00
5 1/4 disketter DSDD	6,95	THE FINAL CARTRIDGE II	445,00

og meget, meget mere!

GRATIS KATALOG TILSENDES



HOME DATA

REPARATION

Er microdatamaten gået i stykker?

Ring og få en snak om problemet, eller send datamaten til os med posten.

Vi reparerer hurtigt og billigt og vi giver gerne et tilbud først.

Vi sælger også reservedele og tilbehør.



GRØNHØJ elektronik

v. Frode Harritz
Holbergsgade 38
7470 Karup
Tlf. 06-66 11 56

HVORFOR KØBE TYSK 2. SORTERING NÅR DANSK KVALITET ER BILLIGERE

ROMDISK 512

Bliv ejer af Danmarks første og eneste ROMdisk til C64/128 - Epromkortenes AFLØSER! Den fungerer nemlig som en anderledes diskstation med 1/2 MEGABYTE hukommelse, bare MEGET hurtigere (200×load). Med en enkelt kommando loader du fra Basic program eller direkte mode. Desuden får du: 6 nye kommandoer, plads til over 10.000 prg., indbygget 52K modulgenerator, reset-knap, autoboot under opstart, 100% kompatibel og meget mere. Til 8 stk. 2764-27512 EPROM'er. Leveres med en fyldig manual på DANSK.

KUN KR. **649.-**



ROMdisk 512 ER anderledes, se selv testen i COMputer nr. 9/87



PROGRAMMER 2.0

Simpelthen den smarteste brænder til C64/128 nogen sinde. Avanceret, men har samtidig utrolig nem betjening. Klarer 2508-27512 EPROM og E²PROM. Har Autostart software, indbygget 32K modulgenerator, 4 prog. spændinger, "Quick pro." og meget mere. Leveres med 16 siders illustreret manual på DANSK. Og så er der jo prisen.

KUN KR. **649.-**

Læs selv i COMputer nr. 9/87 hvorfor PROGRAMMER 2.0 er bedst.

Læs mere i vort GRATIS katalog.
Vi har bl.a. EPROMkort fra **45.-**
UV-sletter fra **149.-**
samt EPROM'er.
*) Excl. textool.

ALCOTINI

DANSK KVALITET

Solbjergvej 14, 8260 Viby J.
Tlf. 06 11 90 22

FORHANDLERE VELKOMNE

SUPER 5 TURBO

modul til din Commodore 64/128

Indeholder 1 diskturbo
(6 × hurtigere)
4 tapeturboer bl.a.:

TAPETURBO II - 10 × hurtigere
ABC FLASH - den kendte
ABC FLASH v3,0 - saver direkte fra bånd til disk!
TAPETURBO V - klarer op til 214 blokke
Elektronisk romswitch optager ikke hukommelse
Resetknap - Menustyret

Her er alt det turbo, du har brug for, på et stik. Et dansk kvalitetsprodukt med 1 års garanti.

KUN KR. 248,00

Ved forudbetaling check/giro gratis forsendelse
Opkrævning kr. 20,00

LEG & HOBBY

Jernbanegade 42
Tlf. 08 23 10 98
Giro 2 43 82 83
9460 Brovst

DANSK

COMMODORE 128

Førstebogen
En letfattelig indføring i C 128 ..... **169,-**
Tips & Tricks
En guldgrube af format, køb den før naboen **248,-**
Intern
Simpelthen BIBLEN, her vendes vrangen ud på C 128 ..... **348,-**
Peeks & Pokes
Få styr på de to kommandoer, en opstart til maskinsprog **199,-**
Hardware-udvidelse
Byg selv dit tilbehør. Triacregulering, varmestyring mv. **269,-**
CP/M øvelsesbog
Sådan fungerer CP/M 2.2 & 3.0, mange tips & tricks **248,-**
Maskinsprog
Lynhurtige programmer med maskinsprog, også for begyndere **199,-**
Store floppybog
Alt om 1541/70/71, med komplet kommenteret ROM-listning, også kaldet BIT-NUSSERNES DRØM **298,-**

COMMODORE 64

Store floppebog
alt om 1541/70/71 med komplet kommenteret ROM-listning **298,-**
Hardware-udvidelse
Byg selv dit tilbehør, f.eks. til varmestyring, EPROM brænder mv. **269,-**
CP/M Øvelse
Grundig gennemgang af CP/M systemet og alle kommandoer **247,-**
Maskinsprog
Skab lynhurtige programmer i maskinsprog, også for begyndere **199,-**

AMSTRAD 464/664 & 6128

Peeks & Pokes
Uundværlig for programmører **199,-**
Tips & Tricks
En sand guldgrube for brugere af 464/664 & 6128 ..... **248,-**
Intern
Simpelthen bibelen til 464/664/6128 ..... **348,-**
CP/M øvelsesbog
En grundig gennemgang af CP/M systemet & alle kommandoer **248,-**

AMSTRAD 664 & 6128

Første-bogen
En letfattelig indføring i Amstrad 664 & 6128 ..... **169,-**

ATARI ST

Tips & Tricks
Masser af rutiner til din ATARI ST **269,-**

PC

Begynderbog for viderekomne.
Bogen for hobby-manden og for den der bruger PC-eren på sit arbejde, men gerne vil vide lidt mere. Med spiralryg og kassette **248,-**

FAMILIEPROGRAM

PC (alle IBM kompatible) samt C 64 & C 128 ..... **298,-**

AMIGA Tips & Tricks på Dansk **248,-**

Oversættelse af de bedste fra:

DATA BECKER

Katalog kr. 5,-



NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 - DK 6950 RINGKØBING
Kundeservice kl. 9.00 - 10
07 32 02 02

NEWSDESK



AMIGA



AMIGA Software katalog

Commodore Data A/S har i samarbejde med de danske softwareudbydere fremstillet en oversigt over Amiga programmer og tilbehør, som sælges i Danmark.

Hvad kan man få til Amiga?

Med Commodore Data's nye kvartalsvise softwarekatalog kan man hurtigt få et overblik over, hvad der findes til Amiga.

»Jeg er imponeret over mængden af kvalitetssoftware, der allerede findes på det danske marked«, udtaler marketingschef Michael Holm, Commodore Data A/S.

Han fortsætter:» Vi finder det nødvendigt med en samlet oversigt, således at man som kunde kan få et overblik over de mange ting, som allerede findes på det danske marked. Vi har fået en meget hurtig og god respons fra alle softwareudbyderne.«

Kataloget, der er på ca. 100 sider, rummer programmer og tilbehør i mange genrer og er opdelt i følgende grupper

* **Administrative**
* **Database**
* **Grafik/design**
* **Musik**
* **Regneark**
* **Underholdning**
* **Video**
* **Tilbehør**
* **CAD**
* **DeskTop Publishing**
* **Kommunikation**
* **Prog.sprog & værktøjer**
* **Tekstbehandling**
* **Undervisning**
* **Bøger**

Kataloget koster kun kr. 10,- incl. moms, hvilket må siges at være en billig måde at få et markedsoverblik på.

Amiga Update

Det ser ud som om, software firmaerne endelig har besluttet at satse på Amiga'en for alvor. Aldrig har der været så mange spændende programmer på vej som nu. Her er en oversigt over de mest interessante Amiga programmer du snart kan finde på hylderne hos din computer forhandler.

Accolade skulle snart være klar med **Test Drive**, en racerbilssimulation i 3D. Programmet gi'r en mulighed for at prøvekøre de bedste racerbiler på markedet bl.a. Ferrari Testarosa og Lamborghini Countach. Bilerne er udstyret med instrumentpanel, bakspejl og radardetektor, altsammen nødvendigt for at kunne klare den utroligt krævende bane. I USA regner man med, at spillet kommer til at koste $44.95 for Amiga versionen.

Ferrari Formula One fra **Electronic Arts** er en racerbilssimulation for dem, der godt kan lide spil, der både udfordrer hjernen og reflekserne. I dette program gælder det nemlig ikke kun om at holde bilen på vejen. For at vinde skal man også sørge for at ens materiel er i tip top stand, akurat som i det virkelige liv. Ferrari Formula One har 16 autentiske baner at vælge imellem, foruden 7 computerstyrede konkurrenter, hver med sin egen kørestil. Grafik og lyd skulle være af samme høje standard, som man sædvanligvis forlanger af Electronic Arts. Forventet salgspris $49.95.

Into the Eagle's Nest som mange 64 ejere sikkert kender, bliver snart sendt på markedet i USA af Mindscape. Spillet foregår under 2. Verdenskrig. Nogle allierede soldater er blevet taget til fange i et forsøg på at trænge ind i fjendens fæstning kendt som »The Nest«. Kan du redde dine mænd, og samtidig ødelægge fæstningen? Spillet minder en del om Gauntlet, bare med den forskel, at grafikken er større og mere detaljeret. Der foreligger ingen pris på Amiga versionen.

California Games, det sidste skud på stammen af sportssimulationer fra Epyx, kommer snart til Amigaen. Spillet indeholder en lang række nye discipliner som f.eks. Skateboard, Frisbee kastning og BMX cykling. Epyx regner med at sende Amiga versionen på markedet i 4 kvartal i år.

SubLOGIC har lige sendt **Scenery disk 11** på markedet. Af specielle features denne gang kan bl.a. nævnes luftballoner og en mere detaljeret baggrund end før. Scenery disk koster $24.95 i USA.

The King of Chicago som mange Amiga ejere sikkert har gået og sparet sammen til, er snart over os. Spillet foregår i 30'ernes USA, hvor man må kæmpe med andre gangstere for at få kontrol over Chicago. Som i andre Cinemaware spil, er der også her tale om en blanding af strategi og aktion. Mordforsøg og væbnede sammenstød mellem de forskellige bander hører således til dagens orden. Jeg har set en demo af programmet, og uden at sige alt for meget, tror jeg godt at jeg kan sige at grafikken kommer tilat sætte nye standarder.

Thomas F



Computershopping i USA

At USA er et paradis for computerfanatikere skal være hævet over enhver tvivl. Markedet er som bekendt gigantisk, som følge heraf er udbuddet af samme dimensioner. Af samme grund er såvel udbuddet på hard- og software uoverskuelige, men har man tegnebogen - eller endnu bedre - kreditkortene i orden, kan man få alt hvad hjertet begærer.



I et forsøg på at få et overblik over udbuddet købte jeg straks ved min ankomst til New York computerbladene Byte, PC World, Amiga User, Compute's Gazette og naturligvis RUN.

Mit overblik blev ikke meget klarere af den grund, da bladene var fyldt med annoncer indeholdende stærkt svingende priser på de selvsamme produkter. Eksempelvis kostede et Commodore system bestående af en Commodore 64C, et 1541C diskdrev og en Star NP 10 printer hos Lyco Computer $475, mens et system bestående af en Commodore 64, et 1541C diskdrev, en 12" monochrome monitor samt en Big Blue printer med interface og to kasser papir hos Computer Direct kostede $399 - altså et stykke under 3000 kr. for det hele!!

Computer Direct er et postordrefirma i Illinois, og det er netop grunden til den utrolig lave pris. Det er nemlig muligt at finde alt billigere hos et af de mange postordrefirmaer, og hvis man ved, hvad man er interesseret i, er dette jo ikke at foragte.

At vide præcist hvad man er interesseret i at købe, er også utroligt vigtigt, når man besøger computerjunglens centrum på 34th street i New York City, kun fem minutters gang fra sportsarenaen Madison Square Garden.

I den første forretning begik jeg den brøler at fortælle den meget ivrige sælger, at jeg gerne ville se mig omkring, hvorefter han straks trak sig tilbage og lod dom om han bestemt ikke gad svare på yderligere spørgsmål, når jeg alligevel ikke ville købe noget.

Da dette hurtigt blev for kedeligt, bestemte jeg mig for at være mere specifik i min fremtidige søgen efter interessante produkter i dette computer- Mekka.



I udstillingsvinduet i den næste butik så jeg IBM's nyeste flagskib - IBM PS/2-50 - og bestemte mig meget naturligt for at kigge nærmere på vidunderet. Og et vidunder er det! En Intel 80286 pocessor sørger for at en 10Mhz clockfrekvens (over 10 gange hurtigere end 64'eren), og med en standard på 1 megabyte RAM, der kan udvides til 7 megabytes, var det ikke småting, jeg fik demonstreret. I computeren kørte en demo fra et tegneprogram, der med skærmens opløsning på 1024 gange 768 pixels mest af alt lignede en tegnefilm. Og alt dette foregik i 256 farver ud af ialt 262.144 mulige - det svarer til 156K kun med farver!!

Hvis dette ikke kan få selv den mest hærdede computerfreak til at spærre øjnene op, kan vi jo blot vente til PS/2-60 og PS/2-80 kommer på gaden i USA om et par måneder. PS/2-60 skulle allerede have været her, men jeg så den ingensteder i New York. I PS/2-80 bliver standard RAM'en 2 megabytes (kan udvides til 16 megabytes) og harddisken kan lagre 230 megabytes, så her er virkelig noget at lege med. PS/2-systemerne er stadig så nye, at der endnu ikke er skrevet noget officielt operativsystem til dem. MicroSoft og Bill Gates (der for kort tid siden passerede en personlig indtjening på $1.000.000.000 på computer software) er blevet overdraget denne spændende opgave. Indtil OS/2, som det nye operativsystem kommer til at hedde, kommer i 1988 må brugerne tage til takke med PC-DOS 3.3, der dog bestemt heller ikke er til at foragte. I USA er den vejl. pris på PS/2-50 $3595, mens PS/2-80 i den her omtalte version kommer til at koste $ 10.395.

I New York er det dog ofte muligt at forhandle sig til en lavere pris, og da jeg overfor





en sælger for sportens skyld hævdede at jeg syntes $2769,- var for meget for meget for 50 modellen, fik jeg tilbudt en monitor oven i købet - så markedet er meget åbent.

I kølvandet på PC'erens succes er selvfølgelig også fulgt et hav af kloner, som vi også kender det herhjemme. I USA er EPSON, BLUE CHIP og Commodores PC10-1 blandt de mest populære IBM-kloner, og md kun $559 for en PC10-1 ligger der også her et stort marked for disse maskiner.

Fyldt med en stribe nye informationer, fortsatte jeg min vej ned ad gaden og faldt dernæst over de to nyer maskiner fra Apple. Apple er desværre endnu ikke blevet så populære i Danmark, men i USA har MacIntosh på tre år solgt over 1 million eksemplarer, og alene i år regner man med at afsætte over 600.000 maskiner. Unægtelig et eksempel på »the american dream« hvor Steve Wozniak og Steve Jobs grundlagde firmaet i en garage i januar 1977, og siden har arbejdet sig op blandt USA's største computerfirmaer.

Mac'en er især populær blandt studerende på de mange universiteter, men har også vundet indpas i erhvervslivet - specielt p.g.a. den nemme brugeroverflade, hvor alt som bekendt er ikon- og menustyret. Priserne på grundversionerne af de nye MacIntosh SE og MacIntosh II er henholdsvis $2700 oq $4200

Apple's Mac II findes også i en model HD-40, der ligesom de fleste af IBM PS/2 modellerne kommer med 1 Mbyte RAM, men som i modsætning til IBM benytter en hjælpeprocessor. Med Mac II er Apple endeligt kommet et af deres små problemer til livs, idet man med et specielt MAC286 fra AST-research kan køre MS-DOS programmer, og dermed er blevet IBM-kompatibel.

Så der er lagt op til den helt store handelskrig i løbet af efteråret, og efter at have været udsat for alle tiders salgsforsøg overlod jeg sælgeren til sig selv og fortsatte mine opdagelser i butikken ved siden af.

Jeg var nu fast besluttet på at finde nogle Commodore maskiner, og i vinduet stod så også en gammel kending - den snart udødelige 64'er. Men omkring den stod diverse stereoanlæg, TYV og fotoapparater, og jeg var altså ikke havnet udenfor en computerforretning, men en almindelig foto- og radioforhandler. Det forhindrede mig dog ikke i at hilse på en så gammel ven. Indenfor fik jeg fortalt, at fortjenesten på 64'eren efterhånden er så lille, at de store forhandlere slet ikke gider beskæftige sig med maskinen mere, og det er nu overladt til postordrefirmaerne og forretninger som denne. Prisen her var $159, men i et postordrekatalog fandt jeg den til kun $119; en ganske stor forskel fra introduktionsprisen i 1982 på $599!

Softwareudbuddet er dog stadig helt enormt. Det skyldes, at det jo er en glimrende maskine, og at der tilige er solgt over 7 millioner eksemplarer. Mange firmaer finder det derfor særdeles attraktivt at udvikle en stadig strøm af produkter. Blandt de mest aktive firmaer er bl.a. Berkeley Softworks, som med GEOS satte standard for alternative operativsystemer til 64'eren, og som sidenhen er kommet med en stribe af nye produkter i forbindelse med GEOS. Berkeleys nyeste skud på stammen, geoPublish og geoProgrammer, kommer på gaden om et par måneder. GeoProgrammer er en udviklingspakke for GEOSbrugere med indblik i 6502 maskinkode. GeoPublish er et desktop program, der efter sigende ikke kommer til at ligge langt fra tilsvarende

programmer til MacIntosh og IBM PC. Det er rart at se, at der stadig kommer seriøs sotware.

Der findes naturligvis også et væld af nye spil, og New York er et sandt Eldorado for high-score freaks med MicroPose, Firebird, Infocom, Mindscape og Activision blandt de mest aktive spilproducenter.

Den nemmeste og billigste måde at få et stort udvalg af soft- og hardware til 64'eren er gennem et af de før omtalte postordrefirmaer.

I den sidste forretning jeg besøgte på 34th street, fandt jeg omsider hvad jeg havde været på udkig efter hele dagen - Amigaen. Det var i udstillingsvinduet annonceret, at Amiga 500 nu var på lager, hvilket den bestemt også var. Da jeg trådte indenfor, så jeg straks en stabel af Amiga 500 og tilhørende 1080 monitors. Efter at have set mig omkring efter en demo model, spurgte jeg en sælger efter en sådan. Han fortalte at de ikke havde haft tid il at stille en op, og at det i øvrigt ikke var nødvendigt. Langt de fleste mennesker, der ønskede sig en Amiga havde fastlagt sig på dette valg inden de kom ind i forretningen og følgelig var hans job stort set kun at tage mod betalingen.

Dette overraskede mig en del, men ved nærmere eftersyn bemærkede jeg, at der i forretningen kun fandtes ganske få Amiga programmer, og endnu mindre hardware tilbehør.

For at få et begreb om hvilke soft- og hardware man kan få til maskinen er det nødvendigt at vende sig til diverse computerblade. Disse er fyldt med foromtaler, annoncer og tests af alverdens nye produkter, nogle revolutionerende, andre dårligt nævneværdige. Blandt de mere iøjnefaldende på hardwaresiden var en række harddisks, alle med en kapacitet på mellem 20 Mbytes og 150 Mbytes. Priserne på 20 Mbytes drevene ligger på lige under $1000, mens en 105 Mbytes harddisk fra C Ltd koster $3300. Læser man bladene godt igennem er det dog muligt at finde disse godter til lavere priser hos forhandlere end hos producenterne.

Af andet interessant hardware skal nævnes Xerox 4020 Ink-Jet, printeren, der kan udskrive højopløsningsgrafik i mere end 4000 farver - altså den perfekte Amiga-printer. Xerox 4020 bruger farverne sort, cyan (blå), magenta(-rød) og gul til at frembringe de mange nuancer, og den arbejder med ikke mindre end 120 punkter pr. tomme. En helsides udskrift af en 640 gange 400 punkts Amiga grafikskærm tager mellem 12 og 30 minutter afhængig af om skærmen udskrives horisontalt eller vertikalt. Benyttes printeren i text-mode er karaktererne defineret i en 12 gange 20 punkts matrix, og skrivehastigheden er i normalmode 80 karakterer pr. sek. og i NLQ-mode kun 40 karakterer pr. sek.

Prisen for denne glimrende, men dog lidt langsomme printer er $1495.



På software siden er udbudet af spil enormt. Nye spil lanceres daglig, det ene med bedre grafik og lyd end det foregående, men man kan da heldigvis også finde seriøse programmer til Amigaen. Med erhvervslivet for øje findes allerede en del databaser, tekstbehandlingsprogrammer og regneark, hvoraf kun få har kunnet leve op til standarden for tilsvarende programmer til PC'erne - imidlertid har PC-software producenterne fået øjnene op for Amigaen og arbejder nu på at »overføre« deres mest populære titler til denne opkomling.

Fra firmaet Metacomco (folkene bag AmigaDOS) findes en håndfuld programmer til brug ved programmering af Amigaen. Der er bl.a. tale om en macro assembler, Pascal og Cambridge Lisp. Priserne på disse produkter, der hører til blandt de bedste på dette område, er $100 for de to første og $200 for det sidste.

Andre programmeringssprog såsom Forth, Fortran 77 og C fås også til Amigaen fra forskellige firmaer, og priserne ligger typisk på mellem $100 og $500.

At disse sprog nu findes til Amigaen er en indikation af at en lang række producenter såvel som brugere tror på at Amigaen vil blive brugt som mere end blot en spilmaskine i hjemmene.

Hvadenten man bryder sig om måden, hvorpå computere markedsføres og sælges i USA er det bestemt værd at prøve en »computer sight-seeing tour«, hvis man alligevel er derovre - husk blot - du er din egen guide!

af Morten Bech



Det mest revolutionerende hardware-produkt på Amiga markedet i dag må nok siges at være CSA's Turbo-Amiga arbejdsstation, der er opbygget omkring Motorola's 68020 og 68881 CPU'er, som her får lov til at køre med en 14MHz clockfrekvens - næsten det dobbelte af Amigaen's normale hastighed!!!

Ved brug af Turbo-Amiga arbejdsstationen i grundversionen med 68020/68881 kan man opnå en 120% hastighedsforøgelse under AmigaDos. Ved tilføjelse af 512Kbytes 32-bit statistik RAM, kan man ifølge producenten opnå en 280% forøgelse, og desudem regne med at decimaltals-operationer udføres op til 40 gange hurtigere end normalt. Det sidste skyldes brugen af Motorola's 68881 floating point coprocessor.

CSA hævder desuden, at Turbo-Amigaen gør Amiga computerens beregningshastighed mellem 2 og 5 gange hurtigere end en VAX II/780 datamat,, og op til 40 gange hurtigere end en IBM AT.

Turbo—Amiga, der er beregnet til brug med Amiga 1000 elelr 2000, kan leveres med op til 2Mbytes statsik RAM, SCSI Winchester hard disk controller og med mellem 20 og 100 Mbyte hard disk.

Prisen for denne computer (som den vel nok må kaldes) er i den nøgne grundversion $3.970.



Mission Elevator

Micro-Partner, Amiga, 359 kr.

Mens alle Amiga-fanatikere har gået og råbt højt om Starglider og Barbarian, har Micro-Partner ligeså stille og roligt smidt det bedste Amigaspil til dato på markedet.

Mission Elevator, oprindeligt programmeret af Micro-Pool til Commodore 64 og Amstrad CPC, er blevet konverteret til Amiga, hvilket har betydet en kolossal forbedring på grafik- og lydsiden. Grafikken i dette spil kan betegnes som arcade-agtig, lyden er også god, men den mangler den klasse, man kan forvente at høre på Amiga.

Et stort hotel (meget stort) er blevet invaderet af fjenden, og de sværmer nu rundt på alle etagerne. Det kunne så også være til at leve med, hvis de ikke samtidigt havde lagt en bombe oppe på den øverste etage. Det går jo slet ikke. Du har fået til opgave at kæmpe dig frem til øverste etage og demontere bomben inden de 999 tidsenheder løber ud. Det er et meget moderne og dårligt planlagt hotel din mission foregår i - der er f.eks. ingen trapper, men til gengæld er der også 378 (eller deromkring) elevatorer, der alle er gået amok og kører hele tiden, og det er sjældent at de kører imellem flere end tre etager - så du skal skifte et par gange undervejs, samtidig med at du skal undgå at falde ned i elevatorskakterne eller blive mast under en elevator, hvis du skulle befinde dig i bunden af en skakt.. Du er blevet udstyret med en automatpistol, og kan så (for at du ikke keder sig på vejen op) spille sej over for de fjendtlige agenter, der er ude efter dig. Hver tiende etage er afspærret af en branddør, og du kan komme igennem, hvis du har fået nøglen af portneren. That's all there's to it.

Det kan godt ske, at ovenstående beskrivelse indeholder fejl/mangler - men jeg er altså ganske uskyldig, da det ikke er en helt 100% færdig version, jeg anmelder, derfor var der ingen dokumentation med fra Importøren (World-Wide Software).

Præsentationen af Mission Elevator vil jeg helst ikke udtale mig om endnu, da jeg ikke har set manualen. Underholdningen vil jeg derimod yderst gerne fortælle om: Den er nemlig helt i top - mest fængende spil til Amiga i øjeblikket. Jeg vil heller ikke udtale mig om pris/kvalitet, da jeg ikke ved hvad spillet vil komme til at koste i handelen.

+: Nye features i forhold til Commodore 64-versionen.
–: Lyden kunne godt have været bedre.

Karakterer:
Grafik 90%
Lyd 80%
Underholdning 95%
Præsentation........... 80%
Pris/Kvalitet 90%

Lars Jørgensen







Textcraft Plus er nu blevet netop det gode tekstbehandlingsprogram, Amigaen fortjener. Da programmet samtidig er billigt, og dækker langt de fleste menneskers skrivebehov, er der god grund til at gennemgå programmet her i IC RUN.

Jeg bliver altid lidt mistroisk, når noget tilsyneladende er til salg for billigt. Det var derfor ikke uden en vis skepsis, jeg åbnede pakken med Textcraft Plus. Men allerede på det tidspunkt burde jeg være blevet klogere. For nok er programmet billigt, men der er ikke sparet på vejledning eller præsentation. Programmet kommer i en meget professionel box, som de kendes fra meget dyre PC-programmer.

Der er faktisk kun skærmlayout til lighed mellem Textcraft og Textcraft Plus. Den nye version indeholder så mange »plusser«, at enhver sammmenligning med det gamle helt bør undgås. Specielt interessant for os europæere er muligheden for at køre på de mange forskellige tastatrbelægninger, der er nødvendig for at dække vores små særheder på det bogstavmæssige område. Nu starter Textcraft simpelthen op med den tastatur-belægning, som Amigaens Startup-Sequence har fastlagt.

Lækkerier

Mange tekstbehandlingsprogrammer har efter min mening alt for mange features. Det er godt nok, hvis man er et special bureau, som skal kunne klare alle former for skriftlige opgaver. Men for os almindelige dødelige gør det blot programmerne sværere tilgængelige. Hvem har lyst til at deltage i seminarer af en uges varighed, blot for at kunne skrive til Tante Olga? Ikke mig ihvertfald!

Njet, lad mig så be' om et simpelt program som dette.

Her er f.eks. en detalje, som jeg var usigelig glad for, første gang jeg brugte programmet. For selvfølgelig fik jeg klumret i det, så jeg fik slettet en meget lang artikel. MEN, programmet har i sine default-værdier muligheden for at vælge mellem at køre med en back-up eller ej. Og back-up'en var OK.

Der kan iøvrigt saves til en dokumentfil, en samling af dokumenter eller som ASCII-fil. Altså en fil, som bl.a. kan eksporteres til andre programmer, fordi den ikke er forsynet med styretegn.

Men der er også muligheder for fra programmet at styre udskriften på en helt usædvanlig righoldig måde. Dels papirformater af, enhver slags, men også margen osv. Det hele fra menuer, så man aldrig behøver at huske koder og alt det der.

Udskriften - og dokumentet på skærmen - kan også forsynes med underskrift og efterskrift. Det kan forsynes med tidspunkt og md dato.

Selve tekstens udseende på skærmen - og senere i udprintet - kan fastlægges på seks måder. Ikke blot med normal, *kursiv*, **fremhævet**, eller understreget, men også med henvisningstekster i top eller bund er mulige. F.eks. H_2SO^4 som selvfølgelig både kan vælges fra pull-down menuer eller fra tastaturet via Amiga-tasterne og et bogstav. Det gælder alle programmets faciliteter.

Til HJÆLP

Til stor hjælp er brugen af HELP-tasten. den giver ved direkte tastning en såkaldt »quick-reminder« på brugen af de altid synlige hjælpemidler, som linieafstand og tekstens placering, tabulator og margensætning.

Bruges SHIFT-Help får man alle forkortelserne at vide. Her er lidt kritik. Når man kører ned i det vindue, som kommer frem efter Shift-help, og bruger skyderen i højre side, burde teksten i vinduet scrolle samtidig. Så ville brugeren til enhver tid kunne se, hvor han/hun var. Nu skal man gætte.

Det er en lille ulempe, sammenlignet med den store hjælp, man kan få fra denne menu. Det er faktisk ikke nødvendigt med gennemlæsning af vejledningen, for at kunne bruge programmets mere almindelige features.

Til gengæld er det i Textcraft Plus kommet mange andre nyheder til, som man nok skal studere den fortrinlige manual for at kunne bruge fuldt ud. Men den er nok et studie værd.

Den, der søger

Textcraft Plus har selvfølgelig alle Amigaens standardmuligheder for at udskifte, fjerne og duplikere tekst. Der kan søges på mere almindelig vis, men programmet åbner også for at oprette specielle files, som kan bruges som f.eks. pladearkiv.

Det sker ved hjælp af dokument-formularer, som kan oprettes og gemmes, som det er tilfældet med almindelige tekster. Der er fra starten udarbejdet en hel del formularer. Disse formularer kan man tilpasse til egne formål. Personlig kan jeg ikke ret godt med den måde, de er kreeret på. Men det er jo smag og behag.

Ihvertfald er der utroligt nemt at arbejde med. F.eks. kan man stille en formular op til udskrift af konvolutter. Ved hjælp af »print merge« funktionen kan man så få udskrevet sine breve til de ønskede personer.

Textcraft er efter min mening alt rigeligt for de fleste brugere af tekstbehandling. Det er klart at programmet ikke kan klare tekstbehandling som på store anlæg. Men det klarer alle de opgaver, vi almindelige brugere kan blive udsat for. Og så er det prissat af Commodore Danmark, som er importør, til så lav en pris, at alle kan deltage. Mine varmeste anbefalinger!

Amiga 500/2000
Pris 395,-kr.
Commodore DK

Få evigt liv!

Snydehjørnet

OK, folkens, lad os så se at få sat bladet i gear og kommet på det rette omdrejningstal til lag på lag af nye, gamle, frække og kedelige pokes og tips som kan hjælpe dig med at vinde den daglige kamp mod al det onde i verden.

Det sker jo fra tid til anden at der kommer breve ind med ønsker om bestemte pokes, og fra tid til anden lykkes det faktisk at få papirkurven til at hoste op med det rigtige.

Så Jan fra Fåborg, der er hjælp på vej:

WHO DARES WINS II:

Poke 5702, 1-255
(antal liv)

Denne trøst kommer fra Kent Rasmussen i Gelsted, som fortsætter...

Z

POKE 2391, 1-255
(Niveau)
POKE 2440, 1,255
(liv)
SYS 16384

Har man haft problemer med Breakthru, kan man uden at poke slippe af med bilerne, ved at trykke F7 og så F5 når de nærmer sig, og det var fra Mikkel Bo Sørensen i Næstved.

Sidste gang fik Kristian Hasager en del snyd og trick med i Snydehjørnet, og vi kvitterede selvfølgelig med en lille pakke tilbage til Hammel. Sådan en pakke kan du også få, hvis du sender en ladning pokes og ikke mindst tricks til Snydehjørnet, og er så heldig at få det i bladet.

Men Kristian, der gerne så at der dumpede endnu endnu en pakke ind af brevsprækken, sendte fire sider mere, som jeg her har fornøjelsen af at bringe uddrag fra.

WONDERBOY

POKE 2676, 234
POKE 2677, 234
POKE 2678, 234
SYS 2112

ROGUE TROPPER

POKE 17429, 234
POKE 17430, 234
POKE 17431, 234
giver energi

POKE 21603, 234
POKE 21604, 234
POKE 21605, 234
giver ammunition

Afslut så med linien
FOR A=8240 TO 8258: POKE A,234: NEXT SYS 8195

HIGHWAY ENCOUNTER

POKE 6690, 234
POKE 6691, 234
POKE 6692, 234
SYS 4103

Effekten med de store sprites er mere for at forvirre, skriver man noget andet end 255, bliver det endnu værre.

Og mens vi er ved I, BALL, så har Michael Madsen fra Sverige observeret at trykker man knapperne ned på titelskærmen begynder spillet at snakke, og hvis man så også trækker i joysticket, waauuoowwww.

Michael holder sig dog ikke ved de små smarte tips, her er et par listninger.

GAUNTLET (TAPE VERSION)

```
10 FOR A=276 TO 300:READ Z:POKE A,Z:NEXT
20 SYS 62806:POKE 1046,240
30 DATA 162,0,142,41,186,142,60,160,142,129,189,162,71
40 DATA 142,84,173,142,203,194,142,135,196,76,20,9
```

HEAD OVER HEELS

```
10 FOR I=53229 TO 53256:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I
20 IF C=3630 THEN SYS 53229
30 PRINT "FEJL I DATA"
40 DATA 198,157,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255
50 DATA 32,213,255,169,208,141,146,4,96,206,154,122,76,3,1
```

I, BALL

```
POKE 21916,234 stopper uret
POKE 20669,234
POKE 20670,234 uendeligt liv
POKE 18133,255 store sprites
POKE 28620,7
POKE 28621,15
POKE 28622,01
POKE 28623,20
POKE 28624,15
POKE 28625,234
POKE 28626,4
POKE 28627,0
SYS 27933
```

WIZBALL

```
10 FOR I=53229 TO 53258:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT
20 IF C=3031 THEN 40
30 PRINT "ERROR I DATA":END
40 SYS 53229
50 DATA 32,44,247,32,108,245,169,208,141,62
60 DATA 4,76,99,3,169,96,141,39,107,238,32,208,76,80,0
```

EAGLES

```
10 FOR A=53216 TO 53255:READ B:POKE A,B:NEXT
20 SYS 53216
30 DATA 32,44,247,32,108,245,169,76
40 DATA 141,209,3,169,248,141,210,3
50 DATA 169,207,141,211,3,76,174,2
60 DATA 169,96,141,7,163,141,62,163
70 DATA 169,173,141,229,162,76,24,8
```

ENDURO RACER

```
10 SYS 65371
20 FOR A=53203 TO 53255:READ B:POKE A,B:NEXT
30 PRINT CHR$(5)"ENDURO HACK"
40 PRINT "1)EKSTRA FART 2)EVIG TID
50 PRINT "3)FOR DET HELE"
60 INPUT "SKRIV DIT VALG";C
70 IF C=1 THEN GOSUB 150
80 IF C=2 THEN GOSUB 160
90 IF C=3 THEN GOSUB 150:GOSUB 160
100 PRINT "HACKS OK (Y/N)"
110 GET K$:IF K$="Y" THEN 140
120 IF K$="N" TEHN RUN
130 GOTO 120
140 SYS 53214
150 POKE 53244,0:RETURN
160 POKE 53249,165:RETURN
170 DATA 169,49,141,159,2,169,234,141
180 DATA 160,2,96,169,211,141,40,3
190 DATA 169,207,141,41,3,32,4,247
200 DATA 32,108,245,169,251,141,233,2
210 DATA 169,207,141,234,2,76,81,3
```

DINK

```
10 FOR A=53221 TO 53264:READ B:POKE A,B:NEXT
20 SYS 53221
30 DATA 32,44,247,32,108,245,169,248
40 DATA 141,245,3,169,207,141,246,3,76
50 DATA 82,3,169,208,141,56,5,76,0,4
60 DATA 169,165,141,242,155,141,246,124
70 DATA 141,159,186,141,203,68,76,0,64
```

Få evigt liv!

```
ancipital:poke 18679:poke 19938,255
z rino:poke 244o,255:sys23o4
hacker:logon:australia%1.sec:magma.ltd.:2.sce:axd-o32o479:3.sec:hydreuloc
manic miner:poke 18546,44:sys16384
choplifter:poke8o11,173
h.e.r.o.:poke18o33,255
shamus:poke27185,169
mr.robot:poke11518,255
snokie:poke3o116,1 73:p oke33242,2oo:poke33242,255
zeppelin:pokelo081,1oo:14331,1oo
punchy:poke15458,5o
q-bert&r-nest:poke4446,173
dig dug:poke1o473,255
bagitman:poke19o13,189:poke22236,255
blagger:poke53264,126:poke3574,44
cavelon:poke23789,255
high noon:poke18o33,255
galaxy:poke3369,23o
flak:poke4798,36
dinky doo:poke12296,165:poke11989,18
donkey kong:poke12118,234
bat attack:poke11o61,234
bruce lee:poke5686,128:poke5672,128
pitfall:poke5393,255
shamus case II:poke15475,238:poke3888,128:poke15476,176
radar rat race:poke63oo,23o
omega race:poke63oo,23o
squish'em:poke2562,1oo
lady tut:poke2392,5o
super scramble:poke4691,(tempo)
loderunner:poke7892,255
wheelin':poke27427,173:poke27916,173
battle trough time:poke22o45,255
kickman:poke7424,23o
kid grid:poke1oo2o,234
jumpman jr.:poke945o,173:poke945o,44
sheep in space:poke35o39,44
frantic freddy:poke34535,24:poke31887,255
ghouls:poke8367,255
jungle hunt:poke2242,165
hunchback:poke54o4,5o:poke9521,44
dimension X:poke8645,129
space taxi:poke16911,2oo
clowns:poke3566,1oo
pedestrian:poke2288,255
crazy kong:poke3o624,173
laser strike:poke16475,173
kaktus:poke4565,234
crossfire:poke2762,173
seafox:poke7337,173
pooyan:poke2o634,173
burnin'rubber:poke18432,173
galaga:poke17388,173
moon-buggy:poke24151,173
sammy lightfoot:poke3678,189
jumping'jack:poke279o4,173
popeye:poke24o5,255:poke24o6,255
bungling bay:poke47465,176
buck rogers:poke9825,36
black hawk:poke8289,99
battlezone:poke89o9,1oo
chrisis mountain:poke2665,238
dare devil dennis:poke29173,255
fire a nt:poke17568,1oo
frogger:poke22341,173
gangster:poke5989,58
herby:poke7191,255
miner 2o49'er:poke945o,173
matrix:poke7629,238
roundabout:poke12843,234
chiller:poke22957,173:sys5o758
rocket roger:FORA=7630TO7720:POKEA,255:NEXT(return)sys56oo
up'n'down:poke3888,128
green beret:poke14823,127
fort apokalypse:poke36339,153
snokie:poke33242,255
bombjack:reset:poke4258,24o:poke4259,48:poke2o86
warhawk:poke27o9o,234:poke27o91,234:poke27o92,234:sys246o4
commando:poke218o,(antal liv)
motor mania:poke8646,255
bombjack II:poke7o53,2oo:sys33o3
rambo:poke6o99,173
space harrier:poke6545,o:sys2128
breakthru:poke19287,255
desert hawk:reset:sys49152
blackknight:reset:sys4221
robin of the wood:poke4o587,234:poke4o848,234:sys16384
west bank:poke12713,165:sys41oo
uridium:poke3427,187:sys23o4
1943 one year after:poke6475,96:sys111o9
big mac:poke18359,192:sys19o72
stealth:poke3o59o,238:poke3o591,234:poke3o592,234:sys514o5
```

hilsen:
JAKOB SKOU JENSEN
FRIVANGSALLE 2,B
8700 HORSENS
DENMARK

FIRETRACK

POKE 12285, 234
POKE 12286, 234
POKE 12287, 234
SYS 9216

HE-MAN

POKE 12651, 234
POKE 12652, 234
POKE 12653, 234
SYS 17610

ZYRON'S ESCAPE

POKE 51591, 234
POKE 51592, 234
POKE 51593, 234
SYS 4166

OLLI OG LISSA

POKE 8513, 0
SYS 7424

MUTANTS

POKE 9273, 234
POKE 9274, 234
SYS 4096

HADES NEBULA

POKE 2279, 1-255
(Antal liv)
POKE 6513, 234
POKE 6514, 234
(Uendeligt liv)
SYS 18550

JAIL BREAK

POKE 52050, 234
POKE 52051, 234
POKE 52051, 234
POKE 52097, 234
POKE 52098, 234
POKE 52099, 234
SYS 51200

RANARAMA

POKE 37104, 96
POKE 33969, 234
POKE 33970, 234
SYS 15146

FEUD

POKE 17204, 15
(Uendelige ingredienser)
(Sådan en kunne vi godt bruge i mit køkken)
SYS 16384

EAGLE'S NEST

POKE 24651, 234
POKE 24652, 234
POKE 24653, 234
SYS 32784

BACK TO REALITY

POKE 20109, 173
(Udødelighed)
POKE 27337, 96
(Sprite col)
SYS 16384

WEST BANK

POKE 7056, 96
(Anti-bombe poke)
POKE 10103, 234
POKE 10104, 234
POKE 10105, 234
(Anti-død poke)
POKE 10769, 234
POKE 10770, 234
POKE 10771, 234
(Anti-træk poke)
Mod hold i nakken
SYS 4100

Den smøre kom fra Robert Johnsen, der bor i Glostrup.

Og så skal vi endnu en gang til broderlandet i nord, Tor fra Østfold i Norge meddeler os at det betaler sig at holde Shift nede og trykke op til flere på hinanden følgende gange på G, i hvertifald i KUNG-FU MASTER, og kun på level 1.

Og så afslutter vi med at sige at på første bane i CRYSTAL PALACE skal man gå hen i det fjerneste hjørne og trykke på fire for at få 140000 point og springe til level 3.

Og så er der bare tilbage at sige klæd jer frækt og snyd rigtig meget i den næste måned, bare ikke gør det i skat, indtil vi ses igen til flere, forrygende, frække, fumlede, fantastiske, festlige, farverige fejl og fuskerier.

HIGH SCORE Listen

High Score-Kupon

Spil........................

High Score ....

Spil........................

High Score ....

Navn........................

Adresse ....

......By.......................

Klip kuponen ud og send den til
IC RUN Vejlebrovej 116. 2635 Ishøj

*** : ny rekord**

ACE	67600	Karsten Toksvig, Skals
Ace of Aces	23900	Peter Andreasen, Odense
Action Biker	57394	Jonas og Jens, Værløse
Alleykat	5625150	Bruno Mikkelsen, Århus V.
Arkanoid	611440 (33)	Ib Bloch Thomsen, Nr. Nebel
* Antiriad	500125	Mikkel Kaspersen, Frederiksberg
* Army Moves	173757	Karsten Toksvig, Skals
* Avenger	57%	Niels Jacob Weber, Skals
* Barbarian	91900	Nis Halland, Risskov
Battle of Britain	93%	Asmus Thomsen, Ribe
Battle through Time	849800	Ole Bentsen, Horsens
Bazooka Bill	56200	Tommy Christiansen, Stege
Beach Head II	800000	Peter Poulsen, Tolne
Bic Mac	136854	Hanus Gaard, Torshavn
Blackhawk	57756	Karsten Toksvig, Skals
Blade Runner	21879	Michael Nielsen
Blagger	112310	Lars Jacobsen, Ballerup
Blue Max	43800	Michael Grandt, Esbjerg
* Bomb Jack	662431	Jens Hartvig, Søborg
Bomb Jack II	298400	Per Sørensen, Regstrup
Boulderdash 1	126789	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
Boulderdash 2	98590	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
Boulderdash 3	512765	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
* Boulderdash 4	36404	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Bounder	1180671	Kim Erichsen, Stensved
* Bounty Bob Strikes Back	594360	Ole Oberg, Tinglev
Bowling	389	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Breakthru	21740	Hans-Henrik Andersen, Ruds-Vedby
* Bruce Lee	9984575	Lars Nielsen, Vejle
Bulldog	2877300	Per H. Carstensen, Strandby
* Burnin' Rubber	600966	Sune Hansen, Fårup
Chuckie Egg	797320	Karsten Toksvig, Skals
Cauldron II	179800	Bruno Mikkelsen, Århus V.
* Challenger	28213	Lars Jørgensen, Søborg
* Chicken Chase	217572	Steffan A.K. Larsen, Silkeborg
* Commando	19643100	Lars Jørgensen, Søborg
Cobra	132300	Karsten Toksvig, Skals
Colapse	154889	Karin N. F., Galten
Confuzion	10940	Claus Danielsen, Brædstrup
Dan Dare	8286	CI-KP, Skals
* Dropzone	145670	Laus Gro-Nielsen, Erslev
Crackers Revenge	81100	Lars Randa Jensen, Hobro
Crazy Comets	101375	Anders Degn, Ringkøbing
Daley T. Decathl.	120211	Bananerne, Aremark/Halden
Davids Midnight	998340	Rune Sørensen, Hajrvig
Delta	175630	Per Sørensen, Regstrup
Donkey Kong	90100	Per Sørensen, Regstrup
Eagles	73320	Per Sørensen, Regstrup
Encounter	126900	Arne Kaltoft
* Enduro Racer	1350108	Per Vase Frederiksen, Rødovre
Exploding Fist	2344800	Per Madsen, Hobro
Exterminator	138372	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Falcon Patrol	156640	Bo Tranberg, Roslev
Falcon Patrol 2	43680	Bo Tranberg, Roslev
Fast Tracks (5 omgange)	01:01:30	Søren Tranberg, Roslev
Fighter Pilot	17 fly	Arnt Rem, Ishøj
* Fireant	218000	Jens Simonsen, Vejle
* Firelord	154670	Jesper Skou, Hørsholm
Fist II	904656	Rune Jakobsen, Ballerup
Fist II Tournament	2605200	Claus Hansen, Fjenneslev
Flight Deck	5900	Arnt Rem, Ishøj
Formula I	256450	Søren B. Holst, Rødovre
* Fort Apocalypse	175257	Sune Hansen, Fårup
Frankie Goes...	63%	Karsten Tokvig, Skals
Fred	490	Kim Werner Frackowiak, Galten
Gemstone Warrior	86200	Lars Kaltoft, Rødovre
Galivan	91500	Per Sørensen, Regstrup
* Galaxy	708500	Jens Simonsen, Vejle
* Gauntlet	1732500	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Ghost'n Goblins	138800950	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
G.I.Joe	1245000	Karsten Toksvig, Skals
Gobots	42200	Per Sørensen, Regstrup
Green Beret	4858900	Lars Randa Jensen, Hobro
Green Beret	1957300	Karsten Toksvig, Skals
* Gryphon	147100	Laus Gro-Nielsen, Erslev
* Gunship	9580	Karsten Toksvig, Skals
* Gunstar	10992	Jacob Andersen, Odense
Gyroscope	7595	Anders Degn, Ringkøbing
Harrier Attack	274400	Sune Hansen, Fårup
H.E.R.O.	218409	Bruno Mikkelsen, Århus V.
High Noon	49640	Peter Kaae Nielsen, Hirtshals
Hypaball	46-9	Henrik Kristensen, Aså
Hunchback	254000	Thomas H. Hansen, Grevinge
Hunter Patrol	246110	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
* Hades Nebula	17200	Jonas og Jens, Værløse
* Into the Eagles N.	271200	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Impossible Mission	30223	Hans M. Fagerli, Skjetten, Norge
Int. Karate	178300	Kenneth Klarskov, Svebølle
Int. Karate II	153900	Lars Randa Jensen, Hobro
Int. Soccer (level 9)	12-0	Keit Thomsen, Valby
Iridis Alpha	20100	Peter A. Jensen, Greve Strand
Jack the Nipper	100%	Thomas Bøjden, Slagelse
Jail Break	781900	Thomas Bøjden, Slagelse
* Jeep Command	426280	Ulrik Kilstrøm Nielsen, Kastrup
* Kung Fu Master	943765	Lars Randa Jensen, Hobro
* Last Ninja	100%	O. Bentzen og M. Gundersen, Horsens
* Law of the West	8224	Kim Jensen, Glostrup
Leaderboard Golf (slag under par 18 huller)	(bane 266) 17	Claus Hansen, Fjenneslev
Legend of Kage	163500	Tommy Christiansen, Stege
Lode Runner	12575	Lissi Petersen, Frb. C.
Mario Bros. (gammel)	103000	Peter Poulsen, Tolne
Marios Bros. (ny)	62600	Peter Poulsen, Tolne
Metro Cross	63800	Jonas og Jens, Værløse
Montezumas Revenge	417300	Mr. M
Motormania	96094	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
Mr. Dig	313250	Claus Danielsen, Brædstrup
* Mr. Pacman	88100	Leif Larsen, Nykøbing F.
* Mutants	17804500	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Night Mission Pinb.	2467730	Mads Lynge, Nuuk, Grønland
* Nonterraqueous	50%	Jesper Daugbjerg, Varde
Neptune's Daughter	1161500	Karsten Toksvig, Skals
Night Mission (play mode 0)	1189750	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
Night Mission Pinb.	1373130	Rene Schneider, Ringkøbing
Ninja Master	234275	Bo Jorsa, Roskilde
Ole'!	61555	Nicolai Andersen, Holte
Olympia 2	593	Keit Thomsen, Valby
Olympic Skiar	908	Rasmus Bertelsen, Holte
O'Relleys Mine	650500	Hans R. Hansen, Bryne, Norge
Outlaws	18600	Henrik Nielsen, Hurup Thy
Panther	51340	Karsten Toksvig, Skals
Paperboy	259700	Lars Randa Jensen, Hobro
Pacman	38400	Lone Degn, Ringkøbing
Paradroid (New)	518300	Karsten Toksvig, Skals
* Parallax	63300	Per H. Hansen, Holme-Olstrup
* Park Patrol	9900070	Tommy Christiansen, Sønderse
* Pitstop II (Pro-level)	78 point	Lars Randa Jensen, Hobro
Pogo Joe	806010	Rasmus Bertelsen, Holte
Pole Position	139800	Karsten Toksvig, Skals
* Pooyan	2465600	Jens Simonsen, Vejle
Popeye	1610400	Anders Christiansen, Hvidovre
Punchy	85280	Christian Lund, Ulfborg
Quartet	527200	Per Sørensen, Regstrup
Radar Rat Race	71700	Arne Kaltoft
Raid on Bug. Bay	147000	Karsten Toksvig, Skals
* Raid Over Moscow	773700	Bent Madsen, Lundtofte
Rambo	7960380	Morten F. Larsen, Humlebæk
Ranarama	396200	Michael Grandt, Esbjerg
Raging Beast	103800	Arne Kaltoft
* Revs (Silverstone)	1:26:4	Jesper Skou, Hørsholm
* Road Runner	212060	BCT Split Personalities, Norge
Rock'n Bolt	27340,95	Lars Kaltoft, Rødovre
Rock'n'Wrestle	201700	Steffen Fabrin, Malling
Sabre Wolf	60% 63740	Laus Gro-Nielsen, Erslev
Shadow Skimmer	45500	Per Sørensen, Regstrup
Sanxion	2840100	Karsten Toksvig, Skals
Satans Hollow	1520000	Per Sørensen, Regstrup
* Scooby Doo	133500	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Scramble 64	18580	Michael P. Petersen, Kbh. NV
Short Circuit	59170	Asmus Thomsen, Ribe
Seawolf	750900	Karsten Toksvig, Skals
Shogun	27 venner	BMC
* Silent Service (tons sænket)	1556600	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
Skeet Shooting	25 ramte	Lars Dybvad, Oslo
Skramble	452060	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
* Slam Ball	6506300	Jens Hartvig, Søborg
* Sorcery	16500	Morten Halsan, Hell, Norge
Soldier One	4.59	Christian H. Jensen, Fredericia
Solo Flight	19110	Alex R. Andersen, Daugbjerg
Solo Flight II	19815	Alex R. Andersen, Daugbjerg
Sorcery	15900	Christian Lund, Ulfborg
Space Harrier	516340	Anders Degn, Ringkøbing
Space Pilot	1020900	Claus Danielsen, Brædstrup
* Speed King (silverstone 1 omg.)	0:50:4	Jens Simonsen, Vejle
Space Pilot 2	633000	Karsten Toksvig, Skals
STIX	12640	Knud Sørensen, Hvidovre
Street Surfer	57834	Lars Randa Jensen, Hobro
Strongman	50000	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
Suicide Strike	175000	Claus Danielsen, Brædstrup
Suicide Express	141300	Anders Degn, Ringkøbing
Super Pipeline	444200	Sune Hansen, Fårup
Superstar Ping-Pong (hurtig)	21-15	Peter Poulsen, Tolne
Super Zaxxon	37900	Morten K. Sørensen, Tåstrup
Super Cycle (level 1)	286940	Søren W. Hansen, Viby J.
Super Pipeline	138160	Bo Tranberg, Roslev
* Spy Hunter	973745	Lars Nielsen, Vejle
* Tapper	3520750	Jens Simonsen, Vejle
* Terminator	8100	Jonas og Jens, Værløse
* Terra Cresta	296700	Lars Jørgensen, Søborg
* Thing Bounces Back	216085	BCT Split Personalities, Norge
* Track	234000	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Tiger Mission	556320	Asmus Thomsen, Ribe
Tomahawk	3635	Hedin Christiansen, Torshavn
Trap	34300	Kim Erichsen, Stensved
Uchi Mata	314355	Claus Jørgensen, Bogense
Up'n'Down	759400	Nick Jensen, Hobro
* Uridium	12030500	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Vikings	123250	Kenneth Hansen, Holme-Olstrup
* Wizball	171300	Karsten Toksvig, Skals
* Wonderboy	404830	BCT-SP, Brønnøysund, Norge
Who Dares Wins I	178700	Jan Nielsen & Anders Bak, Kerteminde
Who Dares Wins II	102810	Erik Thygesen, Nysted
Wizard of Wor	758900	Ole Bentsen, Horsens
Wizard's Lair	38% 106970	Michael Moustgaard, Hedehusene
Xevious	196350	Per Sørensen, Regstrup Assens
Yie Ar Kungfu II	213400	Per Sørensen, Regstrup Olstrup
Z	250700	Per Sørensen, Regstrup Assens
* Zaxxon	83750	Bjørn Halsan, Hell, Norge
Zone 7	377940	Jonas og Jens, Værløse
Zorro	200600	Karsten Frandsen, Terndrup



Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It
Infocom, Disk

Det er ikke kun titlen, der adskiller dette spil fra tidligere Infocom-adventures.
NBCMTI består nemlig af 8 uafhængige småspil, der hver især går ud på at gætte klichéer, ordspil, talemåder, ordsprog mv. - altsammen på engelsk. Sproget plejer jo ikke at være noget uoverkommeligt problem, men her er der tale om en klar undtagelse. Her er nemlig for første gang et Infocom-spil, som jeg ikke kan anbefale! Ikke fordi det er dårligt (spil, der står »Infocom« på er pr. definition aldrig dårlige!!), men fordi det det desværre er uspilleligt for almindelige danskere. Nord and Bert forudsætter et indgående kendskab til typisk engelsk/amerikanske vendinger, som man ærlig talt kun kan forvente af folk, der er født og opvokset i engelsktalende lande. Disse folk vil sikkert kunne få stor glæde ud af programmet. Alle vi andre, der ikke var klar over, at »here's a pretty kettle of fish« betyder »det er en værre redelighed« osv., må nok se i øjnene at dette spil ikke er beregnet på os.

De dødes bog!

CRL's seneste adventure, **Book of the Dead**, er det første spil fra en gruppe unge programmører, der kalder sig »Essential Myth«.

Du er Kteth, en ung ægyptisk Gud. Hvad der før var en tryg og fredelig tilværelse lægges pludselig i ruiner, da din magtsyge far dræber Osiris - Gudernes Konge - i håb om at overtage hans plads øverst i hierarkiet. Men på grund af denne onde handling, smider de andre Guder ham ud af himlen, og som hans søn får du også del i skylden og bliver forvist ti menneskenes verden.

Den eneste måde du kan vende tilbage på er gennem døden. Der er kun én vej, og hele hemmeligheden ligger *De dødes bog*; et ældgammelt skrift, som du må og skal finde! Men en rasende, hævnsøgende Gud opdager din plan og rammer dig med en skrækkelig sygdom, for at ødelægge dine chancer for at vende tilbage. Dit sidste håb er af få hjælp fra nogle mere venligtsindede Guder. Men ti- den er ved at løbe ud...

The Lurking Horror
INFOCOM, Disk

Lige siden jeg blev optaget på »George Underwood Edward's Instituet of Technology«, har jeg hørt den ene rædselsvækkende historie efter den anden, om hvordan elever på mystisk vis er forsvundet sporløst i skolens uendelige korridorer. Derfor følte jeg mig heller ikke helt tryg til mode, da jeg i nat på egen hånd begav mig over til den afsides liggende computerbygning. Snestormen rasede i den kolde novemberbnat, og hvis det ikke lige var for den 20-siders hjemmeopgave der skulle afleveres i morgen, var jeg bestemt blevet i min lune køje! Lettet skubbede jeg mig ind i den varme, venlige bygning og satte mig foran den nærmeste PC'er, for at tage fat på tekstbehandlingen. På det tidspunkt anede ejg intet om det rædselsfulde mareridt, der ventede mig...

Temple of Terror

Adventure soft/US. Gold

Alt, hvad den onde Malbordus behøver for at tilrane sig magten er fem magiske dragefigurer. Alt, hvad DU behøver for at forhindre Malbordus i at tilrane sig magten er... fem magiske dragefigurer!

Sådan lyder, i al sin enkelthed, plottet bag Adventure Soft's nye eventyr, der lige som Rebel Planet er baseret på en »rollespil-bog«. Men det er vist også det eneste **ToT** har tilfælles med firmaets tidligere titler! Overalt vrimler det med monstre, og næsten alle problemerne handler om at dræbe de »rigtige« monstre med det »rigtige« våben - også selv om det ville være fuldt ud lige så logisk at bruge et hvilket som helst andet våben til formålet.I øvrigt kan man bare vade lige forbi samtlige monstre, inklusive den lizard guard, der tidligere i spillet »spærrer ens vej«!!

Hele programmet er bare hjemsøgt af bugs; objekter, der ikke kan smides eller tages, døre der forsvinder, tidligere dræbte monstre, der pluselig dukker op igen...et par gange døde jeg endda uden at få det mindste at vide om hvorfor! Til sidst tringede jeg i al min naivitet til Adventure Soft for at høre om det nu også VAR den færdige kopi af spillet, de havde sendt mig. Det var det! Ved samme lejlighed fik jeg at vide at det var selveste chefen for Adventure Soft, Mike Woodrufe, der stod bag programmeringen, og ikke som normalt Stefan Ufnowski. Dette forklarer naturligvis alt! Spillet er et kæmpe-flop for firmaet, der præsterede Kayleth og Rebel Planet. Mage til ubehjælpsom programmering skal man lede længe efter, og T.o.T. er simpelthen så PINLIGT, at jeg ikke aner hvordan jeg skulle bedømme det ud fra vores normale pointsystem. Temple of Terror rangerer meget højt på min liste over totalt uspillelige adventures!

Big Sleaze

Piranha (Delta 4)

Adventure-markedet er efterhånden ved at være oversvømmet med detektiv-adventures af den »hårdkogte« variant. Først kom Borrowed Time, så Bugsy og nu altså Big Sleaze, der er skrevet af ingen ringere end Fergus Mc'Neill, som jo før har gjort sig heldigt bemærket med parodier som Boggit og Bored of the Rings. Som sædvanlig ligger spillet i 3 dele på bånd, og hele herligheden er skrevet med Quill + Illustrator, selv om parseren er blevet forbedret end del. Selvfølgelig er det hele krydret med en god gang humor af Delta 4's den bedste, og i det hele taget har jeg ikke andet end ros til overs for dette adventure.

Du spiller rollen som Sam Spillade; en festlig parodi på 30'ernes hårdtslående privatdetektiver, og undervejs støder du på velkendte kolleger som f.eks. Marlowe. Overalt er teksten sjov og opfindsom, og selve handlingsforløbet virker ret kompliceret.

Som en ekstra bonus ligger der på den anden side af båndet en kopi af Delta 4's »Sceptical 3«, der er en slags avis i programform, fyldt med sjove historier og vitser med Mr. Mc'Neills helt specielle humor. The Big Sleaze er ikke alene det hidtil bedste udspil fra Delta 4. Det er det bedste spil af sin art.

Humor	**85%**
Interaktion	**70%**
Parser	**70%**
Pris/kvalitet	**80%**



Jeg har stadig ikke noget klart overblik over hvad der siden skete, men jeg er overbevidst om at der er stærke, ukendte kræfter på spil her på stedet og min hjerne koger med ubesvarede spørgsmål.

Består rengørings-personalet af zombier? Hvis ikke, hvorfor tager manden i gulv-vokseren så ikke skade, når jeg kløver ham med brandøksen??

Hvad er det for et kutteklædt skelet, der med glødende øjne blafrer rundt oppe over tagene, og hvorfor forfølger det MIG?

Jeg tror professoren i alkymi-laboratoriet skjuler noget for mig! Hans sidste elev blev fundet død ved foden af skolens højeste bygning. »Han var en utilregnelig alkoholiker og stofmisbruger«, fortæller professoren mig smilende, men det selvmordsbrev jeg netop har fundet fortæller en ganske anden historie...

Kælderen rummer mange glemte gange; nogle hjemsøgt med horder af glubske kæmperotter, andre hjemsøgt af noget langt værre! Hvad kan det mystiske alter med offerkniven mon betyde?.. Hvad er det for en uhyggelig lyd, der pludselig kommer nærmere??... Hvad?... Hv... AAaaaa-arrghh!...

Endnu et mesterværk fra INFOCOM, som nok skal holde dig beskæftiget i de lange, mørke vinteraftener. Nu ER du advaret!

Atmosfære	**97%**
Interaktion	**95%**
Parser	**95%**
Pris/Kvalitet	**90%**

Bigby's brevkasse

Mine kære eventyrere,
Også denne gang var brevbunken stor; budet fra »Dragepost A/S« (det firma, der bringer alle jeres breve fra redaktionen og her til Irillian) blev ligefrem meldt til den lokale afdeling af Dyrenes Beskyttelse, for at have påført en forsvarsløs (?) drage unødig overlast. Men posten nåede som altid frem til min hytte, hvorfra jeg nu - i selskab med min magiske krytstalkugle - atter vil forsøge at redde danske (-og norske) eventyrere ud af de mest fortvivlende situationer.

Henrik Thomsen - Middelfart, Allan Lorentsen - Esbjerg, og Vidar Madsen fra Avaldsnes i Norge har præsteret det umulige! På eń og samme tid er de tapre eventyrere kørt fast samme sted i det samme spil, nemlig **Perseus & Andromeda**. Tag usynlighedshjelmen på, og stjæl graiernes øje. Stakleme vil nu beklage sig højlydt, indtil du giver dem deres øje tilbage. Af bare taknemmelighed over denne ædle gerning, vil de nu åbne en sprække i klippevæggen. Medusa skal dræbes i Cold Chamber; »examine shield«, »wait« og »cut Medusa«. Ved på denne måde at bruge skjoldet som spejl, undgår man at blive forvandlet til sten. Før du kan ride på sagnhesten Pegasus, skal den have grimen på (fit halter). Husk at tage Medusa's afhuggede hoved med dig, da dette skal bruges hen mod slutningen af evntyret.

Vidar sidder samtidig og roder med et ælgammelt Scott Adams adventure, som går under navnet Voodoo Castle. Hvis du har problemer med at åbne stendøren, så prøv at vifte lidt med den ring, du fandt i kisten. »Pull Heads« i rummet med dyrehovederne, f or at finde pengeskabet. Koden til kombinationslåsen finder du, hvis du flytter den store keddel og går ned i hullet. Her kan du nemlig læse »plaque«, men husk at tage den selvlysende statuette med dig ned i mørket. For at blive lille skal du først blande kemikalierne, dernæst drikke dem!

Ole Sørensen fra Vejle har sendt Bigby nogle spørgsmål til et par velkendte sci-fi adventures fra Adventure Soft. Når du i **Rebel Planet** på et tidspunkt bliver bedt om at fortælle hvem der sendte dig, skal du blot svare »Saros« - navnet på Jordens hemmmelige modstandsorganisation.

For at komme forbi Zemps i **Kayleth** skriver du »Whirl rod«. Den finder du hvis du, efter at have passeret Mokki Ray (spin bar!), oppe i træet skriver »flip knot« (husk at beskytte øjnene først!). Undersøg »tablet« før du ødelægger den, og du vil finde den sidste af spillets 4 Azap codes.

Claus Geer i Vallensbæk kæmper bravt mod nazisterne i EUREKA!, og der er naturligvis her tale om den del af spillet, der foregår i Tyskland, under Anden Verdenskrig. Claus skriver: »Ved siden af hospitalet er der et rum hvor man, hvis man skriver »help«, får at vide at det ligner et mørkekammer (jeg har en grusom mistanke om at man skal fremkalde filmen der). Har jeg ret i min mistanke?«. - Bigby's svar: JA! (develop film). Og efter dette koncise svar vil jeg så igen overlade ordet til Claus, som selv har kreeret følgende tips til spillet: Ved hospitalet ligger nogle lagner. Skriv »make rope«, og gå hen til WC'et og skriv »use rope«. Deroppe kan du gå East og West, og måske finde noget, der kan bruges, hvis du har tænkt dig at grave lidt. Nede i rummet med ovnen skal du skrive »remove stove«. Hvis du så har pladen og pladespilleren, kan du skrive »play record« og så »dig« mens pladen spiller.

Peter Villani fra Hammel har spørgsmål til en række kendte adventures. Det første er **Apache Gold**: Når du har fundet sækken, kan du tage gødningen som skal bruges ved planten (spread manure). Foor at slippe af med krokodillen skal du vise den håndtasken (- som er lavet af krokodilleskind!!). Hvis du vil ind i minen, skal du først indsætte diamanten i kraniets øje.

I **HULK** vil Peter gerne vide hvordan han kommer ud af tunnelen ved spillets start. Bigby's svar: »Press button« og »hit head«!

Endelig sidder han fast i **Dracula**, hvor han ikke kan få fat i en droske til at køre ham op i bjergene. Sæt dig ned og vent udenfor kroen - så skal den nok dukke op. Hvis kusken ser ud til at have meget travlt vil det nok heller ikke være nogen dum ide, at afslå hans tilbud og vente på den næste vogn. Og lad mig så bare benytte lejligheden til at komme med nogle tips til spillets 2. del, hvor jeg har indtryk af, at en del eventyrere har problemer. Undersøg den gamle kones øjne, og »wake up« når du har fået nok! Hvis du hele tiden fryser ihjel i Dracula's vogn, så »lift seat« og brug krucifixet som nøgle (insert cross, turn cross). Prøv nu at undersøge »stowage«! For at slippe forbi vampyrkvinderne skriver du »wave cross«. Gå nu ned i labyrinten, hvor du vil finde lampen og rebet.

Fra Jens Jensen i Svendborg har jeg modtaget følgende skrivelse.
Hjælp!
Jeg er en ensom »Adventuregamer«, som er håbløst fortabt i bl.a. **The Hobbit. I Trolls Clearing: Hvordan kan jeg tage »large key« (hvis det er muligt) og undgå at blive ædt?**

Det kan ikke blive ved! Jeg køber den ene ordbog efter den anden, men lige meget hjælper det. Jeg kan bare ikke finde ud af spillene! Hvad skal man egentlig gøre for at der kommer flere adventure-sider i dette

ellers udmærkede blad? - Sig det og jeg gør det!
Med eventyrlig højagtelse
Jens Jensen, Svendborg.

For at starte med det konkrete problem, så har trolde den lidet misundelsesværdige egenskab, at de hvis de udsættes for sollys omgående bliver forvandlet til sten! Når du kommer til troldenes lysning lister du derfor lige så stille Nord, hvor du venter indtil computeren svarer at dagen gryr. Gå nu Syd og Voila!....Du kan frit tage nøglen uden at bekymre dig om de to stenstøtter, der af en eller anden mystisk grund nu pludselig pryder denne lokalitet!

Jeg tror alle eventyrere kender til problemet med ordbøgerne, og ærlig talt...ER det mon ikke snart på tide, at nogen laver et adventurespil på DANSK!? Jeg ved at flere amerikanske softwarehuse har fået oversat deres adventures til både tysk, fransk og spansk, men indtil nu er det meget begrænset, hvad vi stakkels oversete adventurehungrende nordboere har set til vort modersmål indenfor eventyr-genren! Derfor ringede jeg til en af vore største spilimportører, for at høre hvad DE havde tænkt sig at gøre ved problemet. Som gammel ven af Bigby, var Carsten Holløse fra Worldwide Software selvfølgelig positivt stemt overfor ideén med danske eventyr. Worldwide har ingen UMIDDELBARE planer om at oversætte nogle adventures (-man gør sig dog nogle tanker om evt. aftaler med firmaer som INFOCOM og Level 9 !), men Carsten Holløse udtaler til »Bigby's Hytte«, at man er meget interesseret i at høre nærmere fra folk, der mener de har lavet et dansk kvalitetsadventure. En betingelse er dog, at der oogså skal kunne laves en engelsksproget version, idet det næppe vil kunne betale sig at satse udelukkende på det danske marked. Interessen for adventures er nemlig trods alt ennu ret begrænset herhjemme (- Det påstår importørerne ihvertfald!...hvad mener I!?!!), men mon ikke netop dansksprogede spil vil medvike til at øge denne interesse betydeligt?...

Hvad angår dit sidste spørgsmål: Hvis jeg kendte svaret ville I nu sidde med et blad, bestående af 56 Adventuresider!...Men lad os alligevel ikke glemme, at IC RUN (så vidt jeg er orienteret) i forvejen rummer Nordens største Adventure-sektion!...

Adressen er :

»Bigby's Hytte«
IC RUN
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj

Søren Bang Hansen.



ADVENTURE NEWS

Mest for piger!

Infocom, den ubetingede »numero uno» indenfor adventure-genren, har med deres nyeste spil endnu engang taget et usædvanligt og modigt skridt,der nok skal vække opsigt!

Programmet hedder **Plundered Hearts** (plyndrede hjerter??), og det er en romantisk og lidenskabelig affære, der først og fremmest skulle henvende sig til et kvindeligt publikum. Heltinden i historien er passager på et skib med kurs mod de Vestindiske øer, da hun får besked om at hendes elskede fader ligger for døden (suk!). Og som om det ikke var nok, så bliver skibet to dage efter overfaldet af grusomme pirater, men vor smukke heltinde bliver heldigvis reddet af piraternes kaptajn, der viser sig at være en høj, lidenskabelig herre... Om du finder kærligheden og redder din syge far er, som altid, helt op til dig selv!

Selvfølgelig er programmet skrevet af en kvinde, og det påstås at hun (Amy Briggs) har kæmpet sig igennem et utal af kærligheds-romaner for at opnå den rette stemning i spillet. Infocom hævder (ikke overraskende!) at Plundered Hearts også vil appellere til mandlige eventyrere. Om denne sidste påstand holder stik, må I vente med at høre til Bigby får fingre i spillet.

Venter stadig på Rainbird

Faste læsere af disse sider vil nok nikke genkendende til denne overskrift, men sandheden er altså den, at Rainbird STADIG ikke (GAAB..!) har ladet høre fra sig. Bigby er snart ved at være godt træt af sløve, buerokratiske software-huse, og jeg mener ærlig talt at et er på høje tid at vore tålmodige læsere får klar besked om **Knight Orc** og **Guild Of Thieves**. Derfor besluttede jeg mig for at opsøge en af mine gode, gamle troldmandsvenner, nemlig **The White Wizard**, som I jo nok kender fra **Zzap!** Efter en lang snak om svundne tiders fælles bedrifter, spurgte jeg ol'Whitey om hvad han ellers sad og puslede med for tiden. Svaret var: **Lurking Horror** (-jeg skulle hilse og sige at White Wiz anser dette for et af de bedste Infocom-spil i troldmands minde!), Knight Orc og Guild of thieves!

»Knight Orc er teknisk set meget avanceret«, fortalte han mig over et krus dværge-bryg. »Man kan tale med personer og få dem til at udføre en masse forskellige opgaver. Desværre er det hele forvirrende; det er aldrig rigtig helt klart hvad man skal gøre - hvor og hvorfor... Jeg roste det en del i min anmeldelse, men hvis man piller alt det tekniske fra, er der egentlig ikke noget specielt ved selve spillet. Det er meget anderledes end tidligere Level 9 - produkter, men bare de dog ville holde op med at skrive om drager og orker hele tiden....«. »Fortæl mig om Guild of Thieves«, udbrød jeg med iver i stemmen. » Er det lige så godt som the Pawn?«

»- Det er skam meget bedre end the Pawn! - faktisk bryder jeg mig ikke ret meget om Pawn..«, svarede han idet han eftertænksomt betragtede bunden af sit krus. »Nåh, men man må nok sige at der er tale om en god gammeldags skattejagt - lidt ligesom Hollywood Hijinx, men på en utrolig spændende måde. Jeg synes forresten det hele er lidt nemmere end i the Pawn«, fortsatte han.

Jeg takkede for gæstfriheden og sagde farvel og på gensyn til den hvide troldmand. Det var på tide jeg atter vendte næsen mod Irillian, hvor mange spændende opgaver ventede. Hvem ved, måske var der kommet dragepost fra Rainbird...måske!

Søren Bang Hansen.

The Guild of Thieves

Magnetic Scrolls/Rainbird, Disk

Endelig har Rainbird taget sig sammen til at sende os den længe ventede kopi af The Guild of Thieves. Da Bigby modtog spillet i sidste sekund før deadline, smed han alt hvad han havde i hænderne, for at kaste sine trænede troldmandsøjne på spillet. Var det mon værd at vente på?

Når man ser indpakningen, får man straks det indtryk at Rainbird er ude på at gå Infocom i bedene. Med de 2 spil-disketter (= 2 disksider) følger nemlig en terning, et kontokort til »Bank of Kerovnia«, og et vanvittigt morsomt blad ved navn »What Burglar«. Sidstnævnte udgør faktisk de egentlige instruktioner til spillet, og kommer komplet med »cheatsheets« dvs. kodede clues til næsten samtlige af spillets problemer. Hvad nogle måske vil finde mindre morsomt er, at programmet - ligesom The Pawn - har en udpræget tendens til pludselig at afbryde spillet, for at forlange svar på nærgående spørgsmål af typen »Hvad står der på side X, spalte X, ord X?«. Hvis man af en eller anden grund ikke har »What Burglar« i nærheden (HMmmm..) går spillet omgående ned.

Der har gået mange rygter om grafikken i Guild of Thieves, og sandt er det, at den er fremragende! Om den ligefrem er bedre end den i The Pawn, vil jeg nu ikke umiddelbart skrive under på, men den er under alle omstændigheder noget mere varieret.

Derimod er der ingen tvivl om, at PLOTTET (dvs. handlingen) er langt bedre end Pawn's; i Guild of Thieves er der ingen underlige og søgte historier om benløse heste og mærkelige armbånd.

Kriminalitets-faktoren i sagnlandet Kerovnia er steget drastisk siden The Pawn's tidsalder, og tyvene har ligefrem stiftet deres egen fagforening, »The Guild of Thieves«. Som ung tyveknægt er det naturligvis dit højeste ønske at blive optaget i det eksklusive selskab af mester-forbrydere, men først må du gennem en omfattende optagelsesprøve, som ingen endnu har bestået: Du vil blive efterladt på en stor beboet ø, som det er din opgave at plyndre totalt. Du bliver konstant holdt under opsyn af »The Guild«, og de ved præcis hvor mange værdier der er på øen, så husk: Alt skal væk!

Der har været skrevet meget om Magnetic Scroll's parser, bl.a. at den skulle være bedre end Infocom's. Umiddelbart virker den måske også mere forstående på nogle områder, men sandheden er, at spillet i nogle tilfælde »lader som om« det forstår en kommando, og i virkeligheden »gætter« sig frem til et svar. Så hvis programmet disker op med et fuldstændigt tåbeligt svar, er det sandsynligvis parseren, der har »gættet forkert«! Det skal dog understreges, at dette hovedsagelig gælder samtaler med andre karakterer (som der i øvrigt er en del af i spillet), og at parseren på alle andre områder er mere end fremragende.

Dette adventure udmærker sig også ved, at man fra starten kan udforske et meget stort antal lokationer. Man bliver altså ikke konfronteret med et uovervindeligt problem tidligt i spillet, som gør at man bare ikke kan komme videre. Derfor er The Guild of Thieves et ideelt eventyr for begyndere, og hvem der nu ellers holder af at gå på opdagelse i en spændende sagnverden, uden at støde på alt for mange hurdles undervejs (Alletiders, til en afveksling!). Men hermed ikke være sagt, at det er et let adventure! Nogle af problemerne er nok lettere end i The Pawn (I hvert fald betydeligt mere logiske, hvad der jo ikke siger så meget!...), men der er skam også nogle overordentligt udspekulerede gåder iblandt!

Med alle de fremragende disk-adventures, der sendes på markedet i denne kolde tid (ikke mindst fra Infocom), kan det forekomme næsten umuligt at skulle bestemme sig for et enkelt. The Guild of Thieves ville absolut ikke være noget dårligt valg.

Atmosfære	**90%**
Interaktion	**85%**
Parser	**85%**
Pris/Kvalitet	**90%**





Eddie Kidd Jump Challenge

Ricochet (Mastertronic)

Dette spil stammer oprindeligt helt tilbage fra 1984, hvor det blev udgivet af Martech, men nu er det altså kommet som billigspil, til stor ærgrelse for de, der dengang betalte fuld pris for programmet. Spørgsmålet er så om vi andre har noget at glæde os over!

Selve ideen går ud på at hoppe over så mange biler som muligt med sin motorcykel, og selv om grafikken og lyden tydeligt viser sin alder, er animationen af manden på cyklen rimelig god. Problemet er bare, at der er alt for lidt i spillet; det er næsten som hvis man hev en enkelt disciplin ud af Summer Games, og forsøgte at sælge den for 40 kr. Sjovt de første 4 gange.

Værdi 25%

Søren

Inheritance 2

Infogrames

Endnu et fransk spil, hvor man vandrer formålsløst rundt i nydelige grafikomgivelser i en evindelig søgen efter forskellige objekter og deres anvendelse. Med joysticket eller cursor-tasterne dirigerer man en lille cursor rundt på skærmen. Ved hjælp af den kan man så tage/smide objekter, eller give dem til nogle af de personer, man støder på undervejs. Men først skal man lige finde objekterne; en utrolig kedelig proces, der ganske enkelt går ud på at gennemsøge utallige mængder af skuffer og skabe. Gaab (!)...

Grafikken er som sagt udmærket, omend noget ensformig. Lyden derimod, er usædvanlig dårlig. Er det mon ikke snart på tide, at nogen gør Infogrames opmærksom på, at 64'eren har mere end én lydkanal? Instruktionerne består af en enkelt las papir, og spillet som helhed er ensformigt og uinteressant.

Grafik 80%
Lyd 15%
Præsentation 50%
Underholdning 30%
Pris/kvalitet 30%

Søren

Mega-Apocalypse

Martech, 178,259 kr.

Dette nye Martech shoot-em-up er virkelig ude på at vride din hånd af led. Der er virkelig kog på laserenhederne, ikke mindst fordi det kan være et to-spiller. Dig alene, dig og din makker, eller dig og en eller anden pågående snyder skal smadre så mange verdener som muligt, hver verden har et antal måner, og muligvis en planet. Hver ny verden bliver indledt ved at en masse ekstra faciliteter smides ind på banen, det gælder så om at snuppe de rigtige, ekstra skjold, superlaser, fart, osv. Og så angribe de hjemmeboende måner, der forsøger at smadre ind i dig. du skyder dem og de smadrer dig. Bagefter kommer så måske en endnu større planet, den have flere skud og har lettere ved at ramme dig. Sagen er den at jo flere skud planeterne får ind, jo vildere bliver de, desto sværere har du ved at undgå dem.

Effekterne er der ikke sparet på. Rob Hubbard står for musikken, og der er tale eller noget lignende med, det eneste det er lykkedes mig er dog Get Ready, resten er bare skratten.

Effektfuldt, medrivende og mulighed for to spillere er de gode sider. For enkelt og ikke nogen langtids appeal er de dårlige.

Pris/Kvalitet 75%

Prohibition,

Infogrames, 178/259

En mand mod hele underverdenen, er åbenbart også noget der bliver dyrket i Frankrig. Det er der Infogrames kommer fra, og det er Infogrames, der har lavet Prohibition. Ene mand, ansat af politiet, skal du rydde et helt kvarter for skydegale gangstere.

Der er ikke grænser for hvor mange patroner, du har, men på den anden side er der heller ikke grænser for hvor mange fjender, der er, så det er ét fedt. Så det er altså situationen. Du skal pumpe så meget miljøforgiftende bly ind i så mange miljøforgiftede gangsters som overhovedet muligt.

Du styrer dit sigtekorn rundt på en husfacade og kan skubbe udsigten ved at gå hen mod en af kanterne. Og hvis du ikke er synsk, fortæller en lille pil, nederst på skærmen, hvor den næste fjende er dukket op, og de dukker op de underligste steder. Egentlig kan man godt forstå at disse mennesker er blevet gangstere, de er nemlig så grimme, at der kun har været den ene udvej.

Men ikke alene er spillet grimt, det er også dumt. Hvis jeg for eksempel sigter på en mand og skyder, formoder jeg at det er meningen at manden skal blive skudt, og ikke den kakerlak, der sad en meter til venstre for. Det vil sige at man i mange situationer skal sigte ved siden af for at ramme, og så hjælper det jo heller ikke meget at spillet, for realismens skyld, ryster sigtekornet hver gang man skyder.

Det er lidt synd, for Infogrames plejer ellers at slippe heldigt fra mange af deres nyopfindelser. Men dennne gang peger tommelen vist desværre nedad.

Grafik	**60%**
Lyd..........................	**70%**
Præsentation...........	**70%**
Underholdning	**60%**
Pris/Kvalitet............	**60%**



Moebius

Origin Systems, disk

...skens ondskab hærger det ...r så stolte kongerige, Khan... ...un. Lige siden »Den Himmel... ...ske Harmonis Krystalkugle« blev stjålet, har landet været hjemsøgt af jordskælv, tørke og andre naturkatastrofer. Som Moebius' nyeste discipel, er du blevet udvalgt til at genfinde den famøse krystalkugle, og på den måde befri dine landsmænd fra de oprørske styrker, der fulgte i kølvandet på alle de andre ulykker, og som nu fuldstændigt ...ntrollerer størstedelen af riget. I din søgen må du kæmpe dig igennem alle fire elementer, (Jord, Vand, Luft og Ild), og undervejs vil du finde kort, våben, magi, mad, vand mv. - altsammen nødvendigt, hvis din ekspedition skal få en lykkelig udgang. Selvfølgelig vrimler det også med rå og hensynsløse banditter, der er kun er ude på at gøre livet surt for dig og dit følge.

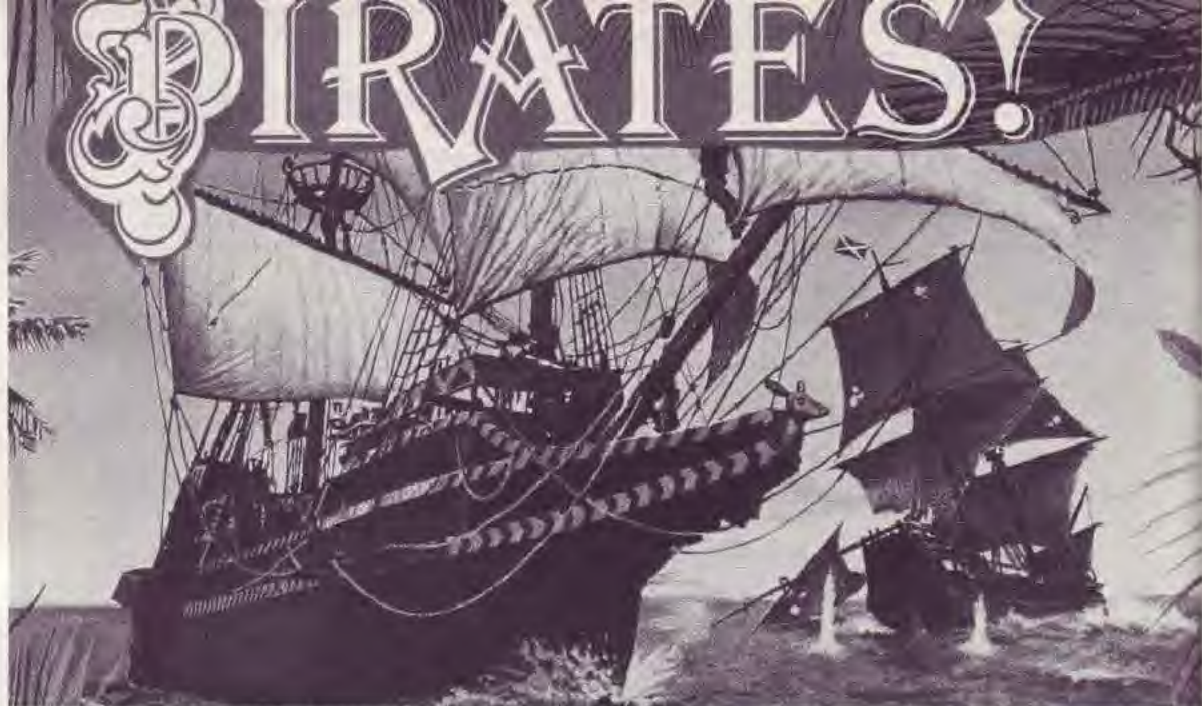
Den kvikke læser har sikkert allerede gennemskuet, at her er tale om et traditionelt role-playing game (RPG): Du styrer en stor sprite henover et scrollende kort, der i bedste Ultima-stil viser det omkringliggende landskab, og hvad der nu ellers befinder sig i din umiddelbare nærhed. Når du så støder på en farlig ninja, en fjendtlig vagt, en ond munk - eller hvad det nu måtte være - skal du gennem en lille kamprutine, der med lidt god vilje måske nok kan betegnes som en slags action. De stridende parter bevæger sig rykvist (hastigheden kan reguleres), og her - som overalt i spillet - foregår styringen udelukkende via tastaturet.

Grafikken i hovedspillet er stor og klodset, men alligevel atmosfærisk på sin egen måde. De indledende grafiksekvenser, hvor man præsenteres for et stort, digitaliseret billede af den kutteklædte Moebius, er til gengæld helt i top. Lydsiden er meget begrænset og ret primitiv, og disk-acess'en er usædvanlig; det er virkelig de mest uhyrlige ventetider man udsættes for i dette spil!

Med i pakningen følger (udover de 2 disketter) en rimelig god manual, en meget dekorativ plakat, og et sort bælte. Alletiders, hvis man ligge står og mangler sådan et...

Hvis du er fanatisk tilhænger af denne spil-genre, er dette nok ikke det værste køb du kan gøre. Moeblus har sine fordele, men personligt ville jeg til enhver tid foretrække et spil som Bard's Tale, der efter min menning har et langt bedre game-play.

Grafik	**80%**
Lyd.........................	**30%**
Præsentation......	**70%**
Underholdning ...	**75%**
Pris/Kvalitet	**70%**



Pirates!

MicroProse

Det amerikanske softwarehus MicroPose har specialiseret sig i at lave avancerede simulationer til mindre avancerede computere, og man må sige at det lykkes forbavsende godt! Enhver, der har prøvet kræfter med Silent Service eller Gunship ved hvor meget arbejde og research, firmaet lægger i deres produkter for at opnå en meget høj grad af realisme kombineret med en stor underholdningsværdi. Pirates! er ingen undtagelse.

Spillet har undertitlen »The Action-Adventure Simulation«, så man kan vist roligt sige, at hele spektret skulle være dækket ind denne gang! Programmet er skrevet af Sid Meyer, der også har bl.a. Silent Service på samvittigheden, men Pirates! er efter min mening langt mere afvekslende end hovedparten af MicroPose's tidligere titler, hvad der jo ikke siger så lidt.

Standarden er lagt lige fra det øjeblik man åbner pakningen. Foruden et stort kort over det Caribiske hav (1560-1700), ledsages spil-disketten (fås også på kasette, men med multi-load!) af en 88-siders manual. Dokumentationen er bare helt i top - en af de bedste jeg endnu er stødt på i et spil af denne type, og hvis du hører til de mere utålmodige, er der et kort afsnit skrevet specielt for spillere, der gerne vil lære spillet at kende ved selv at forsøge sig frem. I hovedspillet styrer man sit skib rundt på et meget stort sø/landkort, der scroller i alle retninger. Herfra er mulighederne næsten ubegrænsede; du kan angribe skibe og byer, men det vil nok være en god ide at holde godt øje med hvilket flag et skib sejler under, før du giver det en bredside. Hvis du f.eks. gør dig forhåbninger om at blive adlet af en engelsk guvernør - og måske gift med hans datter (!) - skal du selvfølgelig vise dig fra din bedste side, hvis »Union Jack« vajer i nærheden. Af samme grund er det vigtigt, at du er opmærksom på, hvordan krige og alliancer former sig, efterhånden som spillet skrider frem. Hvis England f.eks. er i krig med Spanien, der er allieret med Frankrig, vil massakrer på spanske og franske skibe og kolonier falde i god jord hos britiske guvernører, som vil belønne dig rundhåndet for din tapre indsats i imperiets tjeneste.

Teknisk set er spillet også i orden: Lyden er ret begrænset men ellers OK, grafikken er rimelig god, og skærmpræsentationen er helt up-to-date med menuer og vinduer. Der er masser af options: man kan vælge sin nationalitet, en historisk periode, en særlig berømt mission, personlige evner, sværhedsgrader mv., og ens position kan til enhver tid SAVEs, præcis som i adventurespil. Derfor vil Pirates!, i modsætning til så mange andre lignende spil, fastholde din interesse i lang, lang tid.

Der er mange opgaver i spillet (finde skjulte skatte, redde sin kidnappede søster osv.) men det overordnede mål er at kunne trække sig tilbage med en betydelig formue, store land-arealer, en adelig titel, et godt helbred og en smuk hustru. Alt efter hvor godt man har indfriet dette mål tildeles man en rang (fra Kongelig rådgiver til tigger) og en score ud af 100.

Pirates! har ikke fået lige gode anmeldelser overalt i den internationale presse, men dette kan efter min mening kun skyldes, at man ikke har taget sig tid til at sætte sig ordentligt ind i spillet. Dette er et spil man virkelig kan gå på opdagelse i, og Pirates! lever fuldt op til MicroPose's velkendte slogan: »The action is simulated - The excitement is real«!

Grafik	**80%**
Lyd	**75%**
Præsentation	**96%**
Underholdning	**95%**
Pris/kvalitet	**80%**

Søren





The Tube

Quicksilva, 195/218 kr.

The Tube er ikke kun et engelsk pop-program, og månen består ikke udelukkende af grøn ost.

The Tube er en intergalaktisk støvsugerslange, der suger forulykkede rumskibe og fæle pirater til sig. Og inde i selve støvsugeren sidder så de alvidende, alseende og ikke mindst algrusomme konstruktører af dette megamonster.

Du er kaptajn på Tracker II, et rumskib, der efter at være blevet smadret af en minimal asteroide, blev suget op af sort hul, og spyttet ud i munden på The Tube.

Der er kun en vej tilbage, og det er ind og smadre hjernerne bag din skæbne.

Spillet er delt op i tre faser, der inkluderer de tre hovedfaser i rumspillenes historie, det eneste, der mangler, er Zaxxon vinklen (skråt bagfra og oppe). Der er den første bane, den såkaldte Indfangning, mundstykket på støvsugeren. Det er et 3-D sjut-em-op, en primitiv form for vektor grafik. Du skal prøve at skyde de små røde, blå og gule monstre for de flyver ind i dig. På et tidspunkt kommer du til slutningen, hvorpå du bliver flyttet over til slangen.

Slangen er et fladt perspektiv set fra siden, du skal flyve igennem en tunnel, der er besat af raketter, energiporte og fælder, der er ikke nogle fuel tanke eller modgående trafik, men alligevel føles det bekendt. Gennemfører man den bane, og det gør man, kommer man til det der sandsynligvis vil virke mest bekendt, perspektivet set oppefra, Uridium, Lightforce eller hvad det nu er de hedder. Dette er en skrotplads for The Tubes tidligere ofre, for at gøre dig rede på det forestående slag mod mestrene, må du opsuge så meget enegi fra disse vrag som muligt. denne energioptagning er automatisk, hvis du kan låse dig ind i skibets computer. Du kortslutter den med et lille underspil, der tester reaktioner og overblik, og energien er din.

Kort fortalt er The Tube lige så forvirret som sin navnebror i TV-branchen, stilarter blandes, for at falde så mange i smag som muligt. Det er et meget godt spil til en mærkelig pris.

+: Tre spil i et.
–: Tre spil, nul originalitet.

Grafik	**75%**
Lyd	**80%**
Præsentation	**70%**
Underholdning	**70%**
Pris/Kvalitet	**75%**

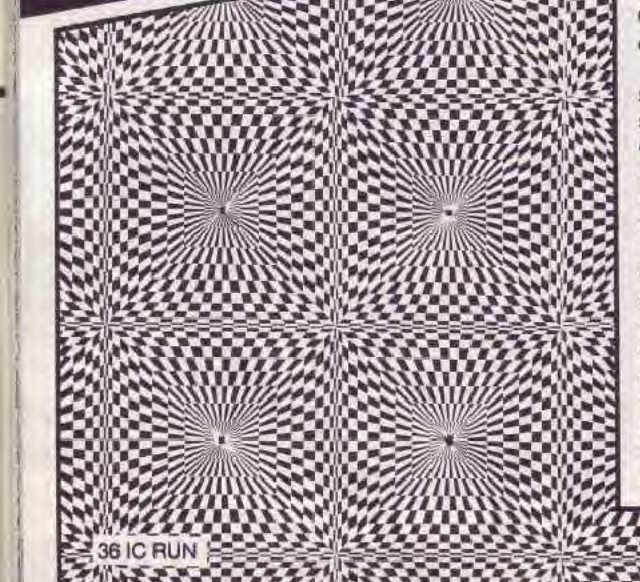












Pi R i anden

Mindgames, 178,259 kr.

Denne underlige titel, der selvfølgelig ikke er den originale, men en dansk oversættelse af de matematiske tegn, dækker over et lige så mærkeligt spil.

Spil med nye ideer er altid velkomne, og nogle firmaer har sågar slået sig ned med det ene mål i livet, aldrig at udgive et shoot-em-up. Da det af en eller anden grund ikke er et særligt sikkert grundlag for et firma, er disse firmaer som regel bare undertitler, for et større firma, New Wawe under CRL, og Mind Games under Quicksilva for eksempel.

Men her har vi altså et eksempel på et sådant originalt spil. Det foregår inden i hovedet på en kendt og anset fysiker, så det er forståeligt nok ret indviklet. Sagen er den at vores fysiker Brian Storm, har fået et anfald af 'klap'. Et fænomen, der opstår i pressede situationer, eksaminationer, skuespil, tv-optræden og jobsamtaler. Offeret glemmer alt om det som er meget vigtigt at huske. Og det er netop det der sker da prof. Storm skal deltage i en tv-udsendelse.

Du skal så spille helten, der racer rundt i professorens indviklede hjernemekanik. Der ertandhjul, der drejer den ene vej, og tandhjul, der drejer den anden vej og mængder af formler, der skal samles. formlerne er blevet splittet op og har gemt sig i forskellige nogle af de tandhjul, som hjernen består af. Du skal følge med tandhjulene rundt, og samle formlerne i den rigtige rækkefølge. Det ville egentlig ikke være så svært hvis der ikke var så mange minder man kunne støde ind i, der forvirrer dig, for slet ikke at tale om alle de fælder dig normalt skulle sørge for at tankerne holdt sig på deres plads. Nu er de ude efter dig, som indtrænger i systemet, det lader ikke til at de kan se forskel på vildfarende tanker og hjerneteknikere som dig.

Du skal hoppe fra tandhjul til tandhjul, finde formelstykkerne og undgå tankevagterne. Det er et meget simpelt spil, meget svært, meget udfordrende, men efter et stykke tid kunne man godt tænke sig at det var lidt mere avanceret. Spillet er simpelthen sat i så faste baner at reglerne kunne have været mere avancerede og forbedret det meget. Grafik og musik er udemærket og spillet er meget fangende, men jeg tror ikke at man kan spille det særligt længe af gangen.

Pris/Kvalitet............ 70%



IC/RUN er som sædvanlig først på pletten med det nyeste, og denne gang er det om det splinternye softwarehus Starvision, der har til huse i hjertet af København

Starvision Software hedder firmaet. Et splinternyt softwarehus lige i midten af København. Firmaet er stiftet af Søren Grønbech, en af Danmarks seriøse programmører. Han er kendt for 64'er spillet »The Wikings«, som blev udgivet sidste år. Nu er han blevet meget bedre, og programmerer nu udelukkende på Amigaen.

Han gik sammen med nogle andre om at lave et Megastort Amigaspil, og inden han fik talt til tre, var Starvision en realitet. Han fik straks gang i kontakterne, og det der engang var visioner, er idag en realitet. Starvision Software er grundlagt 1. september 1987.

Målet blev sat

For at få succes skal der en målsætning til, og den kom med det samme: »Vi producerer det folk vil ha'«. Nemlig spil der udstråler iderigdom, kvalitet og finish. Altså spil der kan udkonkurrere de fleste engelske og amerikanske softwarehuse.

»Vi vil meget hellere udgive få gode spil, end en bunke »crap« (engelsk slang for l...), der kun giver en kortvarig underholdning«, udtaler Søren Grønbech.

»Starvision Software vil lave spil der giver oplevelser, underholdning, spænding, gys, begejstring og masser af action«, fortsætter han.

Det faste »crew«

Et firma skal også have gode folk, og Starvision har allerede foruden Søren Grønbech som programmør, også »inhouse« Martin Pedersen (programmør (Amstrad versionen af Vikings)), Torben Bakager (grafik M.A.C.H., Tiger Mission, Vikings m.m.), Per Madsen (grafik (Eagles)), samt en masse freelancespecialister.

Bl.a. Johannes Bjerregaard (lydeffekter og soundtracks til et hav af topspil), Thomas Zelikman (programmør af M.A.C.H.), Lars Brendrup (programmør af GIGANOID), Thomas Larsen (programmør) samt mange flere, der kan både det ene og det andet.

Et spil bliver til

Et spil kan blive til på mange måder. Hos Starvision laver de hele tiden »brainstorm« (sætter hjernen i stormomdrejninger, red.) for at finde på nye ideer til spillene.

Så laver de et »storyboard« (oversigt) over spillet og begynder så småt at skrive detaljerne til de forskellige animerede scener. Så uddeles arbejdet til programmør, grafiker og lydmand, og en person står for koordineringen, så det hele kan gå op i en højere enhed.

Når spillet er ved at være færdigt, tager en anden sig af reklamen (Se Torben Bakagers M.A.C.H. reklame på denne forside af IC/RUN).

Så starter markedsføringen over hele verden. Der skal sendes snesevis af pressemeddelelser, anmeldereksemplarer af spillene, og distributør-aftalerne skal på plads. Imedens dette sker, er næste projekt ved at være klart og historien gentager sig.

Faktisk står vi netop nu i den situation at vores første spillancering M.A.C.H. skal være klar i foretningerne den 15. oktober, samtidig med at vores første Amigatitel GIGANOID er ved at blive finpudset (se omtale i sidste IC/RUN).

Men mere om M.A.C.H., der er brandaktuelt her og nu.

M.A.C.H.

M.A.C.H. er at arkade/actionspil til Commodore 64/128, hvor der kan vælges både 1 og 2 players. Spillet foregår på 3 kæmpe baner der er lavet i højopløselig grafik, og med flydende sroll i 8 retninger. Du er en armeret flyvende superhelt, der har til opgave at befri 3 planeter, der er besat af onde robotter. De har hele tiden rekognoscering-spatruljer ude, for at eliminere indtrængende fremmede, dvs. DIG! Du kastes ud i kampen fra din beskyttende spacefighter, og du skal straks kaste dig over alskens ondsindede sprites, der kun eksisterer for een ting, at rydde dig af vejen hurtigst muligt.

Efter lang tid intens kamp skal du møde det første mothership, og blaster du det, loader du videre over til planet 2.ø Her bliver kampene endnu vildere, og overlever du også dette livstruende møde, kommer du til Master planeten, hvor lederen findes. Når han er destrueret, bliver du udnævnt til Commander of the Starfleet.

Samtidig får du tildelt et password, som du skal sende ind til Starvision. Alle dem der har vundet over M.A.C.H. kan så deltage i konkurrencen om en vaskeægte Amiga.

Men det er ikke bare ligetil, M.A.C.H. kræver nemlig ægte joystick-check før spillet lader sig besejre.

Det bliver jo spændende at se hvad Starvision kan drive det til. IC/RUN ønsker dem held og lykke på vejen.

GIGANOID til Amiga
M.A.C.H. til 64'eren

Ivar Silverstone

Kpt. Peek eller Poke

Cpr-nr & Alfabetiserings program
Denne gang bringer vi 2 programmer til specielt din egen database. Det ene hedder »cpr-nummer check« og kan checke om et personnummer er rigtigt.

»Alfabetisering er også et program til stor nytte. I linje 20 skal du bare skrive det antal variabler du har og programmet sorterer dem, bare smart!!!«

```
10 PRINT"(CHR/HOME)          CPR NR. CHECKSUM PROGRAM"
20 PRINT"(CRSR NED)               AF LENNART BUNCH"
30 DIM A(10)
40 INPUT "(CRSR NED2) INDTAST DIT CPR NR.:";A$
50 FORI=1 TO 10
60 A(I)=VAL(MID$(A$,I,1))
70 NEXT
80 S=A(1)*4+A(2)*3+A(3)*2+A(4)*7+A(5)*6
90 S=S+A(6)*5+A(7)*4+A(8)*3+A(9)*2+A(10)
100 PRINT"(CRSR NED) CPR NR.  ";
110 IF S/11=INT(S/11) THEN PRINT"OK":END
120 PRINT"FORKERT"
```

```
10 PRINT"(CLR/HOME) ALFABETISERINGS PRG.  AF LENNART BUNCH"
20 ANTAL=3
25 DIM Q$(ANTAL)
26 FORI=1TO ANTAL
27 READ Q$(I)
28 NEXT
30 FORI=1 TO ANTAL
40 FORT=1 TO ANTAL
50 IF Q$(I)(Q$(T) THEN A$=Q$(I):Q$(I)=Q$(T):Q$(T)=A$
60 NEXT T
65 NEXT I
70 FORI=1TOANTAL:PRINTQ$(I):NEXT
100 DATA KPT. PEEK OG POKE, LENNART, IC-RUN
```

KAPTAJN PEEK & POKE



Horizontal scroll
Med denne lille rutine kan du lave scrolls ligesom i TV. SYS 52992 for start. Skriv poke 2, antal linjer, der skal scrolles. Rutinen kører interrupt.

```
10 REM ********************
20 REM *                  *
30 REM * HORIZONTAL SCROLL *
40 REM *                  *
50 REM *                  *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *                  *
80 REM ********************
90 FORI=52992 TO 53228:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 52992  FOR START"
1000 DATA 120,169,17,141,26,208,169,127
1010 DATA 141,13,220,169,23,141,20,3
1020 DATA 169,207,141,21,3,88,96,173
1030 DATA 25,208,141,25,208,230,251,166
1040 DATA 251,224,2,208,4,162,0,134
1050 DATA 251,189,87,207,141,17,208,189
1060 DATA 89,207,141,18,208,224,0,240
1070 DATA 3,76,49,234,165,2,240,249
1080 DATA 206,88,207,173,88,207,201,15
1090 DATA 208,239,169,23,141,88,207,198
1100 DATA 2,32,91,207,76,49,234,23
1110 DATA 23,16,255,160,0,185,40,4
1120 DATA 153,0,4,185,80,4,153,40
1130 DATA 4,185,120,4,153,80,4,185
1140 DATA 160,4,153,120,4,185,200,4
1150 DATA 153,160,4,185,240,4,153,200
1160 DATA 4,185,24,5,153,240,4,185
1170 DATA 64,5,153,24,5,185,104,5
1180 DATA 153,64,5,185,144,5,153,104
1190 DATA 5,185,184,5,153,144,5,185
1200 DATA 224,5,153,184,5,185,8,6
1210 DATA 153,224,5,185,48,6,153,8
1220 DATA 6,185,88,6,153,48,6,185
1230 DATA 128,6,153,88,6,185,168,6
1240 DATA 153,128,6,185,208,6,153,168
1250 DATA 6,185,248,6,153,208,6,185
1260 DATA 32,7,153,248,6,185,72,7
1270 DATA 153,32,7,185,112,7,153,72
1280 DATA 7,185,152,7,153,112,7,185
1290 DATA 192,7,153,152,7,200,192,40
1300 DATA 208,1,96,76,93,207,0
```

li-
ke
a-

KAPTAJN PEEK & POKE

List Freeze
En ting Commodore 64 mangler, er at man kan få listen i pausemode. Med denne lille rutine kan du bare trykke på 'shift' og så er det problem klaret.

```
10 REM *********************
20 REM *                   *
30 REM *    LIST FREEZE    *
40 REM *                   *
50 REM *                   *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *                   *
80 REM *********************
90 FORI=52992 TO 53015:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 52992  FOR START"
1000 DATA 169,11,141,38,3,169,207,141
1010 DATA 39,3,96,72,173,141,2,201
1020 DATA 1,240,249,104,76,202,241,0
```

En lille rutine, der viser hvilken sygdom din disk har. SYS 52736 og du får både fejlnummer og fejltekst.

```
10 REM *********************
20 REM *                   *
30 REM *  MC/ DISK STATUS  *
40 REM *                   *
50 REM *                   *
60 REM * AF: LENNART BUNCH *
70 REM *                   *
80 REM *********************
90 FORI=52736 TO 52780:READ A:POKE I,A:NEXT
100 PRINT"(CLR/HOME)DATA INDLÆST."
110 PRINT"(CRSR NED)- SYS 52736  FOR START"
1000 DATA 169,15,162,8,168,32,186,255
1010 DATA 169,0,32,189,255,32,192,255
1020 DATA 162,15,32,198,255,32,19,238
1030 DATA 32,210,255,201,13,208,246,32
1040 DATA 210,255,169,15,32,195,255,169
1050 DATA 0,133,153,96,0
```

Com-fect

Shift screen

Her er en superlækker rutine til alle grafikentusiaster. Du har nemlig mulighed for at bruge to grafikskærme, og ikke nok med det kan du skifte mellem skærmene på en rigtig blæret måde.

PROG: SHIFT SCREEN

```
10 FORT=0TO137:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):CH=CH+DEC(A$):NEXT
20 IF CH<>22831THENPRINT"(CLR)FEJL":END
30 DATAA9,80,8D,FF,03,A9,00,85
40 DATAFB,A9,50,85,FC,A9,00,85
50 DATAFD,A9,70,85,FE,20,70,13
60 DATAA9,40,8D,FF,03,A9,00,85
70 DATAFB,A9,20,85,FC,A9,00,85
80 DATAFD,A9,50,85,FE,20,70,13
90 DATAEA,A2,00,A0,00,A9,00,85
100 DATAFB,A9,20,85,FC,A9,00,85
110 DATAFD,A9,70,85,FE,EA,A1,FD
120 DATA2A,81,FD,A1,FB,2A,81,FB
130 DATAEA,EA,EA,EA,E6,FB,E6,FD
140 DATAA5,FB,C9,00,D0,E8,E6,FC
150 DATAE6,FE,A5,FC,C9,40,D0,DE
160 DATAC8,C0,08,D0,C8,60,EA,EA
170 DATAA1,FB,81,FD,E6,FB,E6,FD
180 DATAA5,FB,C9,00,D0,F2,E6,FC
190 DATAE6,FE,A5,FC,CD,FF,03,D0
200 DATAE7,60
210 REM***** DEMO ****
220 A$=""
230 BANK 0
240 FORT=1TO2
250 GRAPHIC1,1
260 GOSUB300
270 SYS4864
280 NEXT
290 SYS4864:SLEEP1:GOTO290
300 FORP=0TO20
310 X=INT(RND(1)*321)
320 Y=INT(RND(1)*201)
330 XX=INT(RND(1)*321)
340 YY=INT(RND(1)*201)
350 DRAW1,X,YTOXX,YY
360 NEXTP
370 A$=A$+"I"
380 CHAR 1,0,0,"SCREEN"
390 CHAR 1,7,0,A$
400 RETURN
```

Beauty sprites

Her er rutinen som alle spritefanatikere kan få gavn af. Programmet får spritene til at skifte farve på en speciel måde. Denne rutine skal bare ses.

PROG: BEAUTY SPRITES

```
10 FORT=0TO89:READA$:POKE4864+T,DEC(A$):NEXT
20 DATA78,A2,00,8A,EA,EA,9D,5A
30 DATA13,E8,E0,08,D0,F5,A9,1A
40 DATA8D,14,03,A9,13,8D,15,03
50 DATA58,60,A2,00,BD,5A,13,C9
60 DATA20,D0,05,A9,00,9D,5A,13
70 DATAA8,B9,3A,13,9D,27,D0,FE
80 DATA5A,13,E8,E0,08,D0,E5,4C
90 DATA65,FA,00,0B,0B,0C,0C,0C
100 DATA0F,0F,0F,0F,0C,0C,0C,0B
110 DATA0B,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
130 DATA00,00
140 REM****** DEMO ******
150 POKE53280,0:POKE53281,0
160 FORT=1TO8:SPRITET,1,2:NEXT
170 FORT=1TO8:MOVSPRT,40+(T*24),100:NEXT
180 FORT=3584TO4095:POKET,255:NEXT
190 FORT=1TO8:MOVSPRT,90#1:NEXT
200 SYS4864
```

I COM-fect præsenterer Jan Trzakowski lækkerier til Commodore 128.

Clear screen

Med denne rutine har du mulighed for at slette en højopløselig skærm på en ny og smart måde.

```
PROG: CLEAR SCREEN

10 FORT=0TO40:READA$:POKE4864+T.DEC(A$):NEXT
20 DATAA0.00.A2,00.A9.00.85.FB
30 DATAA9,20,85.FC.A1.FB.18.2A
40 DATAEA.81.FB.E6.FB.A5.FB.C9
50 DATA00.D0.F1.E6,FC.A5,FC,C9
60 DATA40.D0.E9.C8.C0.08.D0.DC
70 DATA60
80 REM***** DEMO ******
90 GRAPHIC1.1
100 FÖRT=0TO24:CHAR1.T.T."IC-RUN    IC-RUN":NEXT
110 SLEEP1
120 SYS4864
130 SLEEP1
140 GOTO90
```

Reverse graphic

Denne rutine laver blot en højopløselig grafikskærm reverse.

Jan Trzaskowski

```
PROG: REVERSE GRAPHIC

10 FORT=0TO32:READA$:POKE4864+T.DEC(A$):NEXT
20 DATAA9.00.85.FB.A9.20.85.FC
30 DATAA2.00.A1.FB.49.FF.81.FB
40 DATAE6.FB.A5.FB.C9.00.D0.F2
50 DATAE6.FC.A5.FC.C9.40.D0.EA
60 DATA60
70 REM***** DEMO ******
80 GRAPHIC1.1
90 FORT=0TO24:CHAR1,T,T."IC-RUN    IC-RUN":NEXT
100 SYS4864
110 SLEEP1
120 GOTO100
```



Music Expansion System

Commodore, 1997 kr.

Det første man lægger mærke til, hvis man anskaffer sig en Sound Expander, er sandsynligvis i hvilken drastisk grad din tegnebog er blevet lettere. Man får til gengæld også hård valuta for pengene. Et fuldstørrelse keyboard, fem oktaver for at være helt præcis, en kasse der, når den er smækket ind i det rigtige hul bagi din maskine, lægger tre nye kanaler oven i SID'ens fire, og tilsidst følger der også tre programmer og de nødvendige kabler med.



Det første, du lægger mærke til efter at du har pakket det hele ud hjemme i jordhulen, er at du enten må udvide dit skrivebord eller sidde med keyboardet i skødet, medmindre du altså har en flad skærm. For skærm, C-64'er og keyboard skal på den ene eller den anden måde stå indenfor foran hinanden for at man kan bruge systemet fornuftigt.

Og så er det man spørger sig selv om systemet kan bruges fornuftigt, var det i det hele taget meningen at det skulle bruges fornuftigt, eller er det hele bare lavet til amerikanske forældre, der vil lære deres små amerikanske børn at et keyboard ikke nødvendigvis behøver at have en return-tast.

Uden programmel er hardware jo i virkeligheden ikke andet end noget, det er godt at slå andre oven i hovedet med, derfor er det også meget vigtigt at programmellet er ordentligt. Det har amerikanerne vist bare aldrig rigtig forstået. Se nu bare din 64'ers basic, men hvem har også brug for den. Sagen er ihvertfald den at de tre programmer, der følger med Sound Expanderen på mange punkter er fulædstændig håbløse og når det gælder for dem om at samarbejde..., bare glem det.

Det første program og det umiddelbart mest tilgængelige er et keyboard program. Det omdanner C-64 og klaviatur til det man normalt kalder et keyboard. Det vil sige at man kan vælge imellem flere forskellige instrumenter, som maskinen så gør sit bedste for at imitere, selv om det ikke ligefrem lykkes. Tastaturet kan deles op, så man spiller guitar med venstre hånd og fløjte med venstre. Ydermere er der en avanceret rytmeboks. Der er en halv snes forskellige stilarter og hver stil har så flere muligheder. Den har både indlednings og afviklings musikstumper, som man kan spille før og efter sin egen melodi. Og mens man spiller melodistemmen kan rytmeboksen køre i baggrunden enten meden hel lille melodi eller bare som f.eks. trommer.

Tilsidst er der, som en slags pyntekiks, nogle små jingler du kan spille, og en demo melodi, alt sammen fuldstændig spild af plads, men meget morsomt at lytte til.

De to programmer er en synthesizer og et lydstudio. Lydstudiet er et primitivt program til at indspille flerspors musik. Man kan indspille node for node eller simpelthen spille musikken direkte. Men man har ikke en chance for at se sin musik fremstillet som med almindelige menneskenoder, det hele foregår i programmets egen kodesystem (gak! gak!). Man kan til gengæld vælge imellem 60 forskellige instrumenter at spille med, eller hvad det nu var! Synthesizeren bevæger sig til gengæld ud på ny jord. Det er sjældent at man i et musik program har mulighed for selv at lave sine egne 'instrumenter', altså selv bestemme det lydbillede, der frembringes ved at trykke på en tast. De instrumenter du selv opfinder kan du så bruge i lydstudiet. Men netop her glimrer systemet ved manglende kompatilitet, for det var da oplagt at man også kunne bruge dem i keyboard programmet, men end nu engang nej.

Lad mig lige ende denne anmeldelse med at sige at jeg, skønt ikke ligerem fantastisk på tangenterne, har fået masser af skæg ud af The Music Expansion System. Og hvis man er mere seriøs og altid godt kunne tænke sig et klaver eller et keyboard, så er det både en billig og avanceret mulighed.

Commodore C-16

SNYDE POKE C-16

Her er så igen nogle snydepokes til C16 spil.

POD
Tryk reset og skriv: POKE9467, 234: POKE9468, 234: POKE9476, 234: SYS7936.
Vil give dig uendelige liv.

BRIGEHEAD.
POKE 8258, 234: POKE8259, 234: SYS8192
Uendelige liv (igen).
Og en poke til uendelige bomber:
POKE 11117, 234: POKE11118, 234: SYS8192

GHOST'N GOBLINS
POKE 4096, 162: POKE4097, 142: POKE4098, 97: POKE4137, LIV



Amiga magt

Brugerne af Amigaerne finder hurtigt ud af at man ikke lige på en aften sætter sig ind i denne fremragende computer. For det første, får man så meget datakraft, som er gjort klar gennem Amiga DOS eller WorkBench. Og for det nadet rummer maskinen mange uafdækkede sider. Især, hvis man kommer fra en C64 med alle dens 'holdepunkter' i form af adresser, hvor man bare lige skulle poke denne eller hin værdi ind, så trylle maskinen. Sådan er det ikke med Amigaen. Den har en basis af rutiner, som kaldes på en helt anden flydende måde. Og det kan forvirre en del - ihvertfald i starten. Men, at der alligevel findes holdepunkter, at man alligevel kan arbejde i maskinsprog, er det muligt at finde ud, hvis en bog som Maschinensprache på Amigaen læses.

Den giver en fin indgang til det at arbejde i maskinsprog på en maskine med 68000 CPU. Alle rutiner i 68000 kommandorækken gennemgås, og det udpensles, hvad man især skal være på vagt overfor. Så oplyses, hvordan man kan spinge over hvor gærdet er lavest og brugede indbyggede rutiner. Simpelthen ved at kalde disse, som man er vant til det fra C64eren. Amiga-DOS gennemgås, Intuition (med adgangen til de sædvanlige kommunikationsformer med Amigaen såsom windows, gadgets, Screens og Pull Down menuer. Der bliver også gjort praktiske forsøg med kommunikation direkte til hardwaren. Og det hele forklares i relation til brugen af de gængse assemblere, såsom SEKA, Profimat (Data Becker selv) og ASSEM.

Bogen findes foreløbig kun på tysk, men alle som har interesse på i maskinkode på Amigaen skulle kunne læse den med blot mådelige tyskkundskaber, idet mange af udtrykkene jo er engelske.En helt uundværlig del af maskinsproget er kaldet til de eksisterende rutiner. Men det er meget svært at få disse rutiners adresse. Men Data Becker bogen har dem alle med. Alle bibliotekerne er lige så nydeligt listet ud med springadresser. Flot arbejde, som er et must for en maskin-freak.

Titel:
Maschinensprache Amiga
Udgiver: Data Becker
Sideantal: 282.

Med en loddekolbe

Har man blot det mindste talent for at omgås en loddekolbe og samtidig interesseret i computerteknik, er der nu en bog på markedet, som er et simpelt MUST:

Hardware-udvidelse Commodore 64/128. Og selvfølgelig igen fra NCS, der har oversat fra Data Beckers store samling. PÅ 326 sider får man den ene spændende oplysning efter den anden. Der er givet konstruktionsforslag til et utal af konstruktioner. F.eks. en EPROM-programmer, der er vist i printplade og med komponenter, program til udnyttelse er der selvfølgelig også og forslag til, hvad man kan bruge sin programmerede EPROMer til. Men der er mange andre ting, f.eks. en analog-digital omformer, et centronics-interface og meget andet. Samtidig er de vigtigste kredse beskrevet grundigt. Og der er en hel del grundlæggende elektronik orientering. Jeg vil tro at også skoler vil kunne bruge bogen til undervisning, eller ihvertfald til frivillig læsning i forbindelse med den almindelige undervisning. De fleste elever har jo en Commodore regner stående hjemme på værelset!

Hardware-udvidelse 64/128
Udgiver: NCS
Pris: ?
Sideantal: 326

C det er en bog

Den seriøse Amiga-bruger vil ikke ha' haft sin maskine ret længe inden han/hun finder ud af, at godt nok er basic'en hurtig og veldefineret, men der er noget andet der spøger i baggrunden, hver gang man nærmer sig operativssystemet. Og det er C. Så godt som alt til denne maskine er skrevet i C. Men hvad er det for et sprog? Kan det læres? Er det umagen værd? mit oprigtige bud er at det er fremtidens computersprog. Det lider stadig af, at der er for få brugere. Og, at de som bruger sproget, må betjene sig af compilere, der ikke er verdens hurtigste. (Læs: Lattice C compiler). Men der er ved at dukke hurtigere compilere op. Jeg taler i den forbindelse kun om programmørens besvær. Ikke om resultatet. Det er lyn hurtigt og C giver idag fuld dækning for alle Amigaens rutiner. Dvs. at man blot behøver at arbejde med de rutiner, der på forhånd er givet til at løse langt de fleste opgaver. Det som skal skrives, er faktisk kun algoritmen og så (main) programmet. Nå helt så let er det nu ikke. C er et meget svært sprog. Men det er til gengæld en glæde at kunne. Og så vil jeg vædde på, at de som får lært det først, vil kunne tjene penge på deres kunnen. C bruges ikke bare på Amigaen, men på så godt som alle computere. Især dog på 68000-generationen »C füreinsteiger« fra Data Becker er, som titlen antyder det, skrevet på tysk. Men læs den alligevel. Den er en meget fin introduktion til både C og til Amigaens hemmeligheder. Den arbejder med praktiske eksempler, og da C er et sprog af flettede rutiner kan alle programdele bruges i andre sammenhænge også. C, det er godt sted at starte som programmør.

Titel:
C für Einsteiger, Amiga
Udgiver: Data Becker
Pris: ?
Sideantal: 254







California Games

EPYX, 259 kr.

Nu er Epyx kommet med et nyt skud på deres legeserie, og de leger mere end nogensinde før. California Games er en direkte reportage fra den solbeskinnede Stillehavskyst, hvor folk bliver født sommerbrune med bermudashorts og hawaiishirts. Jeg må ærligt indrømme at jeg var noget forudindtaget, da spillet loadede første gang, for gud, hvor jeg dog hader sportspil. Set med mine øjne er der ikke noget så tåbeligt som at prøve at vride joysticket op med rode i et forsøg på at få sin sprite først over linjen. Men, bevares, der skal vel være fornøjelser, der passer til alle slags mennesker. Men til California Games' fordel kan det siges at der ikke findes nogen tåbelig vrikke disciplin.

Men der er til gengæld nogle interessante discipliner:

Skateboard på rampe, Hacke Sack, Surfing, Rulleskøjteforhindringsløb, BMX-stunt cykling og Frisbeekastning.

Skateboard på rampe er ikke den bedste disciplin, den er ensformig og kræver at man er helt nøjagtig ved joysticket. Man kører op og ned på tværs af et overskåret rør. Når man så kommer op til kanten af røret skal man så vende og køre tilbage igen. Den eneste fede detalje er, når man slår rekorden. Så begynder skærmen at ryste og L'et i det Hollywood, man kan se i baggrunden, falder sammen.

Så er **Hacky Sack** meget skæggere. Du skal som kronraget hacky sack freak slå alle rekorder og holde sækken i luften så længe som muligt og samtidig lave mere eller mindre avancerede trick og serier. Du står ude ved en strand og kan se bådene sejle forbi ude på vandet og en måge flyver også over fra tid til anden. Hvis man rammer den, flyver den skrigende ud og du scorer en fed bonus. Men der er ellers 11 forskellige tricks, som man scorer forskelligt på alt efter hvor svære de er at lave. Denne bedømmelse af sværhedsgrad er dog ikke helt retfærdig. Min highscore på 68000 blev lavet ved udelukkende at bruge et trick igen og igen.

Surfing er en af de mere udspekulerede. Du skal på dit strømlinede strygebræt begive dig ud på de blå Stillehavsbølger, foran et dommerpanel. Her skal du så vise hvad du duer til uden at røre alt for meget ved vandet. Det gælder om at lave hop henover bølgen. Jo større, des bedre. Det sværre ligger så i at få den rette nedfaldsvinkel og undgå den tidevandsbølge, som er lige i hælene.

Den sidste disciplin, **Flyin' disc**, er en frustrerende en. Først er man kasteren, som prøver at få den bedste vinkel og styrke på kastet, og så flyver tallerkenen ud i luften. Så er du griberen, der nede i den anden ende skal løbe efter og gribe disc'en, en fortvivlende opgave, for er du først bagefter den, kan du ligeså godt kaste dig i jorden og tude.

Alle disse discipliner udmærker sig ved at have god grafik, med mange baggrundseffekter og musik. Ydermere er der på de fleste skærme plads til at maskinen kommer med kommentarer til hvad du laver, specielt til BMX-løbet holder programmet sig ikke tilbage.

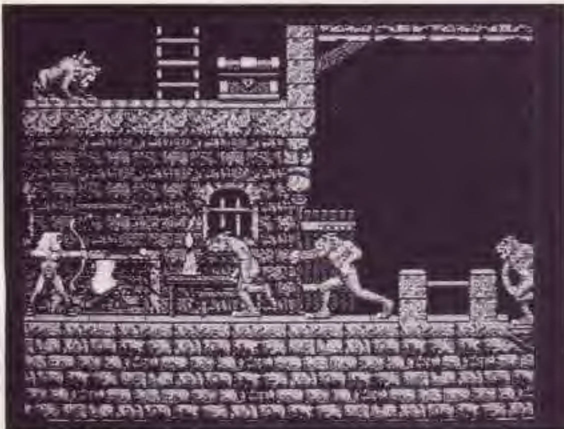
Ligesom i de tidligere 'Games-spil (Summergames, Wintergames, osv.) kan man være flere om at spille, otte mere præcist, og disse spillere bliver efter hver øvelse gjort opmærksom på deres placering.

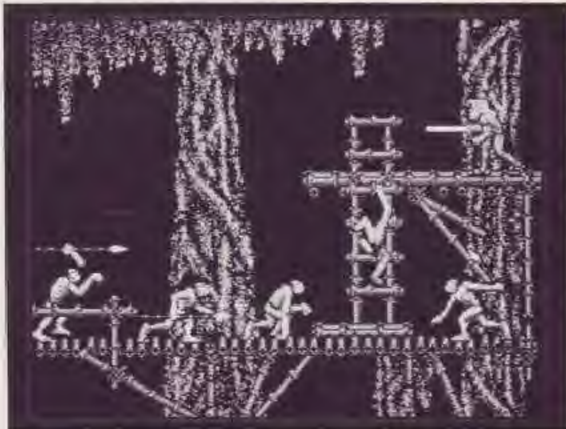
Personligt synes jeg altså at California-games hæver sig et godt stykke over de andre i familien, med hensyn til originalitet og underholdning. Disciplinerne er helt forskellige, ikke ligesom 100 og 400 meter løb, der for det første ødelagde ens hånd og joystick og for det andet var ens og kedelige.

+: Spændende discipliner.Gode baggrundseffekter.

–: Man skal være flere for at få det bedste ud af spillet.

Grafik	**85%**
Lyd:	**75%**
Præsentation	**80%**
Underholdning	**85%**
Pris/Kvalitet	**85%**





Barbarian

Barbarian

Psygnosis

Er du krigeren, som kan trænge ind i Durgan, et forfærdeligt undergrundsrige, terroriseret af den onde Necron?

Sådan spørger Psygnosis bag på pakken til Barbarian. Da vi anmeldere er et hårdført folkefærd, og jeg op til flere gange har kæmpet mod umenneskelige odds, greb jeg mit sværd og begav mig på vej.

Hovedpersonen er Hegor, en vidt berygtet dragedræber, som for at hævne sin far og redde landet fra undergang, må drage til Durgan for at dræbe sin farbror, den frygtelige Necron. Durgan er et uhyggeligt sted, befolket med alle mulige væsener, hvis eneste ønske er at dræbe de krigere, der vover sig derned. For at gøre det hele endnu sværere, skal man også overvinde Vulcuran, en drage, som vogter Necrons tempel. Necrons sjæl er fanget i en krystal (symbolet på ondskab), den er dit mål. Ødelæg den, og verden vil for altid være befriet for hans ondskab.

Barbarian starter i en kæmpe sump. Jeg går lidt rundt og møder hurtigt den første fjende; et uhyre, der har en svag lighed med en kæmpefrø. Uhyret angriber med det samme, men jeg er hurtigere og sender den til jorden med et drabeligt hug af mit sværd. Vandringen fortsætter og snart står jeg ved indgangen til Durgan. SPLAT! Surprise, surprise, uden noget som helst varsel, falder en en stor sten ned fra loftet, og knuser mig. Men problemer er til for at blive løst, og snart runger den underjordiske verden af kamp. Rejsen fortsætter, og jeg må gang på gang finde mig i at blive dræbt af skjulte fælder eller falde ud over dybe kløfter, fordi stopknappen ikke duer. ARGH! Et barbarisk raseri vælder op i mig, og før jeg ved af det, har jeg ødelagt computerudstyr for et anseligt beløb. RRRR!

Det man først lægger mærke til, når man loader Barbarian, er den gode grafik. Hvis der er nogen, der har været i tvivl, så viser Barbarian med al tydelighed, at Amigaen er istand til at lave grafik, der er mindst lige så god som den i spillehallerne. Alle figurerne er klart defineret, og får umiddelbart programmet til at se meget tiltalende ud. Desværre er resten af spillet ikke lige så professionelt lavet.

Man styrer Hegor v.h.a. nogle ikoner i bunden af skærmen. Det gør det f.eks. muligt at skifte mellem forskellige våben, tage ting op, eller angribe fjenden. Selv om de fleste nok er vant til at bruge joysticket, tager det ikke lang tid at vænne sig til det nye system. Desværre er alle ikoner ikke lige følsomme, og jeg tabte mange liv før jag fandt ud af, at »Get«knappen kunne bruges istedet for den meget sløve »Stop«knap.

Barbarian benytter sig af et system som Psygnosis kalder »context sensitive animation«. D.v.s. at den samme ikon godt kan reagere på forskellige måder, afhængig af den situation, som Hegor befinder sig i. Der er således omkring fem forskellige måder at angribe på. Alt sammen styret af den samme ikon. Desværre ser det ud som om ambitionerne har oversteget programmørens evner, for animationen går pinligt langsomt, hvilket betyder at man skal trykke på »Attack« knappen et par sekunder før uhyrerne angriber. I et hvilket som helst andet spil, ville det have været noget af et problem, men det er det ikke her. Man bliver nemlig angrebet af den samme fjende, på den samme skærm, på det samme tidspunkt, så det gælder bare om at trykke knappen i bund på det rigtige tidspunkt, så skaber den lange ventetid skam ingen problemer.

To ting, man ihvertfald ikke kan kritisere ved Barbarian, er grafikken og lyden. Grafikken, fordi den er i topklasse, og lyden fordi der ikke er nogen. Den eneste lyd er nogle få digitaliserede skrig, og de er mildest talt så dårlige, at man hurtigt skruer ned for volumeknappen.

Selv om der er en del mangler, er Barbarian stadig et underholdende program. Prøv, før du køber.

+ Grafikken og indpakningen
÷ Lyden

Grafik	**90%**
Lyd	**20%**
Præsentation	**85%**
Underholdning	**75%**
Pris/Kvalitet	**75%**

Tips: De fleste fjender kan man dræbe ved at løbe lige imod dem og så trække sværdet, når de begynder at bevæge sig.



Spaceport

Amiga, Micro partner, kr.359

Her har vi endnu et spil fra World Wide Software. Denne gang drejer det sig om en Fort Apocalypse klon. Det er sådan set også det eneste gode ved dette spil.

Du styrer en helikopter, der har til opgave at redde nogle mænd fra en undergrundsverden. Det kunne være en ganske sjov opgave, hvis de bare havde lavet kontrollen af helikopteren ordentligt. Hvis man i en meget trang passage skal flyve én pixel op for at undgå en kanon, der skyder lidt for godt, giver man selvfølgelig joysticket et lille nøk opad. Ingenting sker. Hmm - endnu et lille nøk og nok et nøk. Pludselig fatter helikopteren ideen med at hive opad i joysticket, og i sin iver over at have forstået noget nyt, fløjter den opad med 100km/t. Ganske usmart, da det resulterer i den visse død. Andet er der ikke at sige om dette spil, udover at Fort Apocalypse er langt bedre.

+: Ingen plusser
–: Styringen af helikopteren ødelægger hele spillet.

Karakterer:
Grafik 50%
Lyd 30%
Underholdning 5%
Præsentation........... 60%
Pris/Kvalitet............ 5%

Challenger

Amiga, 179 kr.

Anco har nu fundet ud af at Amigaen kan lave to-plans scroll, og nu synes de sikkert at det er det helt seje. Så derfor har de sat et rumskib ind på skærmen, og det er så din opgave at styre rumskibet uden om alle forhindringer på begge scroll-planer. Det er det eneste. Udover det, er der også to-spiller mulighed og high-score på disk. Så hævder Anco at der er otte forskellige levels. Sikkert - men det er kun level 1, der virker. Når man er kommet igennem level 1, er det game over. Smart nok, Anco.

+: To-plans-scroll.
–: Resten af spillet.

Grafik 50%
Lyd 10%
Underholdning 5%
Præsentation 0%
Pris/Kvalitet............ 5%

Cruncher Factory

Amiga, Anco 179 kr.

Selvom titlen kunne hentyde til diverse cracker/hacker aktiviteter, er dette bare en uskyldig Pac Man klon. Dette spil har en alvorlig fejl - man »hænger fast« i banen, d.v.s. styringen er ikke logisk, som den er på en rigtig Pac Man. Hvis man gik ned af en lang lige gang og så hev joysticket til venstre halvvejs, for at dreje ved næste mulige sidevej, ville din Pac Man fortsætte hen til venstresvinget, og så gå videre i den originale Pac Man. Men Cruncher Factory's Pac Man vender brat om og knalder hovedet ind i væggen i stedet for at fortsætte til svinget. Se, det er ulogisk styring. I den originale Pac Man var spøgelserne også en udfordring - her kan de kun bevæge sig halvt så hurtigt som dig, og de gider overhovedet ikke interessere sig for dig, så de lister rundt på må og få. Selvfølgelig har Cruncher Factory nogle plusser - f.eks. kan du designe dine egne levels, så det er ikke variation, der mangler. Man kan selv vælge, hvilken bane, man vil starte på. Den bedste feature er dog to-spiller-mode. Her er der to Pac Mænd på skærmen på een gang, og man kan så spille sammen eller mod hinanden. Dog kan man ikke gnufle hinanden (øv). Til slut bliver high-scorelisten savet på disk.

Grafikken i Cruncher Factory er overhovedet ikke Amiga-standard, og lyden er heller ikke noget at flippe ud over. Præsentationen er ok, men manualen er MEGET kortfattet. Spillet oser ikke ligefrem af underholdning, men helt bundskraber er det nu heller ikke - især to-spillermuligheden hiver denne karakter op. Er det kvalitet til prisen? Jo - det er det da, det er jo et forholdsvis billigt program, men Anco har også udgivet Space Battle - et af de sjoveste spil på Amiga'en, og det ville jeg hellere bruge mine penge på.

+: To-spillermode og andre features.
–: For nemt. Dårlig lyd.

Karakterer:
Grafik 55%
Lyd 35%
Underholdning 50%
Præsentation........... 50%
Pris/Kvalitet............ 50%

Lars Jørgensen



Ronnie's Rapkasse

Som lovet sidst, er Rapkassen blevet udvidet med en teknisk brevkasse under ledelse af min forfærdelige fætter Albert. Men den almindelige Rapkasse fortsætter selvfølgelig som om intet var hændt. Denne gang handler brevene mest om bladet selv, og til alle jer brevskrivere derude: Husk at læse de gode råd i Ronnie's Guide til Bedre Brevskrivning.

Monomental Stereo

Dav Ronnie

Nå er bægeret fuldt. Bare fordi du er uofficiel danmarksmester i brevåbning, kan du virkelig ikke tillade at dit blad i den grad bagvasker læserne. Hvad ligner det at skrive om STEREO I MONO?? Det er lige til at gå i COMAL over. Det har jo i virkeligheden ikke en .... med STEREO at gøre, det er snarere en slags dobbelt MONO.

Nå, men du kan jo ikke gøre for at Peter O. & Niels J. (ikke medlemmer af redaktionen?) er rablende mentalt afsporede.

Lige en ting til, Ronnie. Du ville vinde en hel del i udseende, hvis du skar næbbet af og trak en sæk over gummihovedet.

Hej mit euch, kids!

Med venlig hilsen:

Computronic (Claus Madsen)
Hjernen Development Ltd.
(Hjernen too my friends!)
(Ben Knudsen)

PS. A brain og incredible dimensions!

D'herrer Peter og Niels er ikke medlemmer af redaktionen, har aldrig været medlemmer af redaktionen, vil aldrig blive medlemmer af redaktionen, og den måde de præsenterede deres konstruktion på var mildt sagt åndeligt platfodet. Hvis man på den anden side har en elendig lyd på sit fjernsyn eller monitor (f.eks. Commodore 1802) og derfor gerne vil sende lyden ud gennem stereoanlægget, ja så er konstruktionen udmærket, selvom det altså er den samme lyd der kommer ud af begge højttalere.

PS. Til gengæld for din meget lidt diplomatiske udtalelse om mit udseende, vil jeg i den kommende tid bruge dit brev til øvelserne i et kursus jeg er ved at tage i Elementær New Guineansk Brev-Voodoo. Bliv derfor ikke overrasket hvis det pludselig begynder at klø underlige steder.

International Succes Nu

Kjære Rapegutt!

Her kommer et brev fra Norge!

I IC/Run nr. 6/7 står det at rapkassen vil bli en internatíonal succes. Hvordan kan du påstå noe sånt! I IC/Run nr. 8 er det kun danske breve. Nå derimot, når dere trykker vårt brev...

Kunne jeg muligvis få adressen til han som anmeldte The Last Ninja. Jeg har tilfældigvis en brevbombe her. Og et råd: Test spillet, ikke demoen.

Hvorfor skriver dere så mye om de elendige danske spillene? Dere kunne skrive om de norske i stedet.

Vi har for eksempel eh, æh, hmm, glem det, men iallefall ikke bruk en hel side til f.eks. Eagles.

Nå må jeg gå, jeg skal spille »Flying Feathers« fra Bubblebus. Gjett hva det går ut på.

Vel, vel, eller Rap RApp rApP. Det var det.

Med hilsen:
Bjørn Christian Tørrissen
& Roy Widding
Brønnøysund, Norge

PS. Vi har kommet gjennom Mugsy's Revenge.

Nu skulle den internationale succes så være sikret.

Hvad mener I med 'Test spillet, ikke demo'en'? I må forveksle os med et andet dansk blad, som jeg ellers ikke troede udkom i Norge. Grunden til at Otto ikke kunne lide spillet var jo netop at han forsøgte at spille spillet, og ikke bare sad og kiggede på de flotte billeder.

Alle på redaktionen håbede til det sidste at der ville komme et norsk spil vi kunne anmelde til nr.8, men da det ikke skete, var vi nødt til at bruge en hel side på Eagles i stedet for, det er da helt klart.

Hammerslag i hovedet

Til Run s Redaktion især ham/hende, der har set på Pneumatic Hammers.

Fordi jeg så spillet i det udmærkede blad Run og derefter gik hen og købte det.

Nu har jeg siddet i en uge og prøvet på at komme igennem. Jeg har sat spillet på dets letteste level, samlet 800 gram til håndtaget, varmet ovnen op til 1120 grader, hvorpå den faldt til 1063 grader og så bkev jeg begravet et kort stykke tid efter.

Hvad gør jeg?!

Please I need help.

Venlig hilsen

Lasse Lægteskov

PS. Tak for løsningen til Gremlins.

Pneumatic Hammers er et meget svært spil; jeg har spillet det mange gange og det vil nok ikke lykkes mig før der kommer en snydepoke. Der er mange ting man skal huske når man spiller. Saml så mange guldklumper som muligt, vej dem på vægten til du er sikker på kun at have rene guldklumper (110, 20, 50 og 100 gram), det er svært og tidskrævende, saml præcis så mange gram som du skal og smid det i ovnen, som du selvfølgelig har opvarmet i forvejen.- Hvis guldet ikke forsvinder er alt vel og du kan varme det hele op. Så har du håndtaget gætter jeg på, længere er jeg nemlig aldrig kommet.

Det var så Otto's råd; personligt er jeg sikker på at spillet der ikke kan være sværere end at åbne breve eller for den sags skyld holde styr på dem. Derfor har jeg i al beskedenhed lavet den hotteste og bedste skriveguide du nogensinde vil læse.

Albert Teknoducks brevkasse!

HVORDAN AFLÆSER MAN ET JOYSTICK?

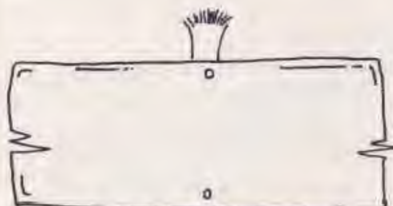
Hej Albert!

Jeg sidder og er igang med at lave et mindre spil i commodore maskinkode. Men (der er altid et men!!), hvordan konstruerer jeg en rutine, der aflæser input fra et joystick?? (Helst i port 2!)

Svar udbedes hurtigt, hilsen Torben A.

Torben har også sendt opskriften på det perfekte blad:

1. **Mere om crackere. (Fy-fy, Torben! red.)**
2. **Mere af kaptajn Peek & Poke. (Kaptajn Poke sidder og savler!)**
3. **Det skal ske på bekostning af Amstrad! (Vild jubel på redaktionen!)**



Howdy Torben!

Det der med det hurtige svar kan du godt glemme, for min kære fætter Ronnie bortførte dit brev, da han hørte at jeg skulle stå for svaret. Efter megen tovtrækkeri og et par flossede halefjer, lykkedes det dog mig at få brevet tilbage. Nå, ikke flere bagateller! Der er mange måder at lave en joystick-rutine på, men jeg benytter altid denne rutine, da den er den mest pålidelige:

Denne rutine aflæser port 2, men ved at ændre joy0 til: joy0 lda $dc01 (56321), så aflæser rutinen port 1.

Ciao

Albert Teknoduck.

```
joy0 lda $dc00 (port 2 - 56320)
joy1 lsr       (check for bit 0 - op)
     bcs joy2  (hvis sat, så ingen bevægelse)
     pha       (gem akumulator på stacken)
     (her er joysticket rykket op)
     pla       (hent akumulator fra stacken)
joy2 lsr       (check for bit 1 - ned)
     bcs joy3
     pha
     (her er joysticket rykket ned)
     pla
joy3 lsr       (check for bit 2 - venstre)
     bcs joy4
     pha
     (her er joysticket rykket til venstre)
     pla
joy4 lsr       (check for bit 3 - højre)
     bcs joy5
     pha
     (her er joysticket rykket til højre)
     pla
joy5 lsr       (check for bit 4 - fire)
     bcs joyend
     pha
     (her er der trykket på fire-knappen)
     pla
joyend rts
```

Ronnie's Guide til Bedre Brevskrivning

IC/RUN får mange breve, endda rigtig mange breve fra vores højtærede læsere (dig) med kommentarer, highscores, snydepokes og meget andet. Intet er os naturligvis en større fornøjelse, men hvis det hele ikke skal gå op i totalt kaos, er her et par ting der er gode at huske når du skriver til os:

1) Skriv hver ting på sit stykke papir. Altså læserbreve på et ark, highscores på et ark, spørgsmål til Bigby på et ark o.s.v.

2) Skriv navn, adresse, dato og evt. telefonnr. på hvert ark.

3) Hvis du sender en hel liste med highscores, så skriv dem i alfabetisk orden.

4) Læg det hele i den samme konvolut. Der er jo ingen grund til at ødsle med frimærkerne.

5) Send det med det samme. Der går desværre mindst en måned fra vi får dit brev til du ser resultatet i bladet, (det tager lang tid at lave et blad) så der er ingen tid at spilde.

God fornøjelse.

Lille problem

Hej IC!

Jeg vil bare spørge om denne lille rutine kan komme til at fungere (udliste adresserne i et program)?

```
10 input»programnavn«;a$
20 forb = 630to7500:open
   5,8,5a$:get#5,a$,b$:
   close5
30 print»adresser:«;b;peek
   (b) :nextb
```

Hilsen
Martin Johansen,
Fyn

Svaret er ganske simpelt:
NEJ!
For at forhindre dig i at gøre noget grusomt ved dig selv over det deprimerende svar, har jeg nedladt mig til at brygge et program sammen, der VIRKER!

Albert




```
10 input"programnavn";a$:open5,8,5,a$+",r":get#5,a$,b$
20 a=(asc(b$+chr$(0))*256+asc(a$+chr$(0)))
30 get#5,a$:ifst<>0then60
40 print"adresse:"a,asc(a$+chr$(0))
50 a=a+1:goto30
60 close5:end
```



Raster-interrupt

Hej Albert Teknoduck.

Jeg har et spørgsmål vedrørende interrupt-rutiner på C-64! Jeg kan sagtens finde ud af at lave et normalt interrupt, men hvordan laver man raster-interrupt?

Venlig hilsen
Kjeld Bjerregaard
Katrinedal 7
4520 Svinninge

Tjaah, Kjeld, det er faktisk ganske simpelt (jeg er jo en »TEKNOduck« og ikke en »RUBBERduck«!), man skal sårnænd bare huske at definere IRQ Mask Register'et ($d01a) og Interrupt Control Register'et ($dc0d) til de korrekte »rasterværdier«. Derefter, skal man inde i interrupt'et huske at fortælle computeren på hvilken rasterlinie den skal udføre en hvis funktion. Her er et lille program, i hvilket skærmen bliver delt op i 2 »raster-afdelinger«:

```
start  sei
       lda #<rasirq
       sta $0314
       lda #>rasirq
       sta $0315
       lda #1
       sta $d01a
       sta $2
       lda #$7f
       sta $dc0d
       cli
       rts
rasirq lda $d019
       sta $d019
       ldx $2
       lda rascol,x
       sta $d021
       dec $2
       bpl ras1
       lda #1
       sta $2
  ras1 lda raspnt,x
       sta $d012
       beq ras2
       jmp $ea81
  ras2 jmp $ea31
raspnt .byte 150,0
rascol .byte 11,12
```

Bye
Albert

Før det næste spørgsmål, vil jeg gerne pointere, at for fremtiden skal tekniske spørsmål sendes til: ALBERT TEKNODUCK, og ikke til den lille åndsfraværende andrik, der meget passende hedder RUBBERDUCK!

Hej XXXXXX (strøget af censuren og ændret til »Albert«.)

Det glæder mig, at du er begyndt at hjælpe folk med deres computerproblemer. Jeg vil nemlig gerne have besvaret nogle spørgsmål! (Jeg tror Kaptajn Peek & Poke kan hjælpe dig!)

1. **Kan du vise mig listen på nogle karate- og skydespil?**
2. **Kan du vise mig listen på et grafik-landskab?**
3. **Kan man få en Commodore 128 kapsel til en Commodore 64, og hvor?**

På forhånd tak!
Med venlig hilsen
Lars Bentzen, Aalborg

Godmorgen Lars!

Ja, da du skrev dette brev må du lige være stået ud af sengen, for der er ikke megen mening i dine spørgsmål! Vidste du f.eks. ikke, at det er i strid med lovgivningen at udliste koderne til et spil, og publicere det offentligt? Jeg det ihvertifælde, og ser mig for ikke i stand til at hjælpe med punkt 1! Og med hensyn dit andet spørgsmål, så må ærligt indrømme at jeg ikke ter hvad du mener med det! du vil se et virkeligt flot gr landskab, så gå dog ud og Tiger Mission i din lokale com terbutik! Jeg havde overvejet at tegne et grafiklandskab til og så udliste det i bladet, det formål for øje, at du så kunne taste det ind. Desvær blev jeg mødt af svære protes fra redaktionen, da bladet så udkomme i form af en mopp dreng på 307 sider,og journalistiske indslag derved udgå. Så kommer vi til spørgs mål nr. 3, og til det må jeg kold og nøgternt svare: Det aner je vitterligt ikke!

Jeg skulle hilse fra kaptajne ne og sige at det eneste ved di brev, der ikke udsendte negativ vibrationer, var dit forslag om at de skulle gå til hånde. Desværre var det ikke muligt, da de ikke kunne finde hverken hovede eller hale på dine spørgsmål!

Skriv igen, når du har fået din morgenkaffe, Lars!

På genskrivning,
din Albert!

IC RUN

Tegn abonnement på IC RUN idag og du får helt gratis to fuldprisspil på bånd til en værdi af over 300 kroner samlet.

Det drejer sig om et af verdens absolut bedste spil til Commodore 64: BOULDER DASH CONSTRUCTION SET, en anmelderfavorit, der har solgt i over 300.000 eksemplarer.

Ved siden af får du »Indoor SPORTS«, også et Commodore 64-spil, der er så godt at en AMIGA-version snart er på trapperne.

★ For de seriøse med diskstation, kan der istedet vælges et praktisk tekstbehandlingsprogram, nemlig BWW Tekst 1 til Commodore 64, der har en værdi af kr. 398,-.

★ AMIGA GOLD er IC RUN's nyeste tilbud til Amiga ejere. En diskette fyldt med nogle af de mest interessante Public Domain og ShareWare programmer på markedet. AMIGA GOLD indeholder over 25 programmer, lydeksempler og DPaint billeder, der virkelig viser hvad Amigaen duer til.

Hvis der sættes mere end et kryds betales 100,00 kr. for hvert ekstra.

Abonnementstilbuddene gælder både ved nye abonnenter samt ved fornyelsen af gamle abonnementer.

Dette tilbud gælder i oktober, november og december måned.

Send kuponen i dag · eller ring til vor abonnements afdeling: 02 54 25 24

Abonnementsgaver i SUPERKLASSE!

kun kr. 285,-

Alt dette kan du få ved at abonnere på IC RUN til den lave abonnementspris på kr. 285,-. Du har gaverne ca. 14 dage efter indbetalingen, dog kun 4 dage, hvis du vedlægger check.

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN · Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten.
Pris kr. 285,- incl. moms, for 10 blade (12 numre).

Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til

IC RUN · Vejlebrovej 116 2635 Ishøj

Navn ____________________

Adresse ____________________

Postnr. ____________ *By* ____________

- ☐ **Jeg ønsker de 2 fuldprisspil tilsendt (bånd)**
- ☐ **Jeg ønsker istedet diskette med BWW Tekst 1**
- ☐ **Jeg ønsker istedet AMIGA-diskette med ca. 20 pgr.**
- ☐ **Jeg ønsker istedet 4 Firebirdspil SilverRange (begrænset antal).**

Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.

»LITTLE BIG BLUE«

THE FINAL CARTRIDGE II

Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave



Utility of the year



NY PRIS!

495,- incl. moms

*NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET -16 undermenuer - lige til at gå til.

*DISK TURBO - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.

*TAPE TURBO - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.

*CENTRONICS INTERFACE - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.
(Vigtigt ved programlistninger)

*SKÆRM DUMP FACILITET - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.

*24K RAM
EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER
- 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.

*BASIC 4.0 KOMMANDOER
- Som Dload, Dappend, Catalog.

*BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)
- med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.



Udskrift direkte fra skærm dump.

*FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).

*TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER - Pokes og Sys i hexadecimaltal.

*SKRIVEMASKINEFACILITETER - Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

*DOS - KOMMANDO - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

*KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!

*RESET KNAP - Resetter ethvert beskyttet program.

*GAME KILLER - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.

*DANSK KARAKTERSÆT - Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
FREEZE FRAME
- m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

MØRCOM DATA A/S



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved Tlf. 03 72 68 88

- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark